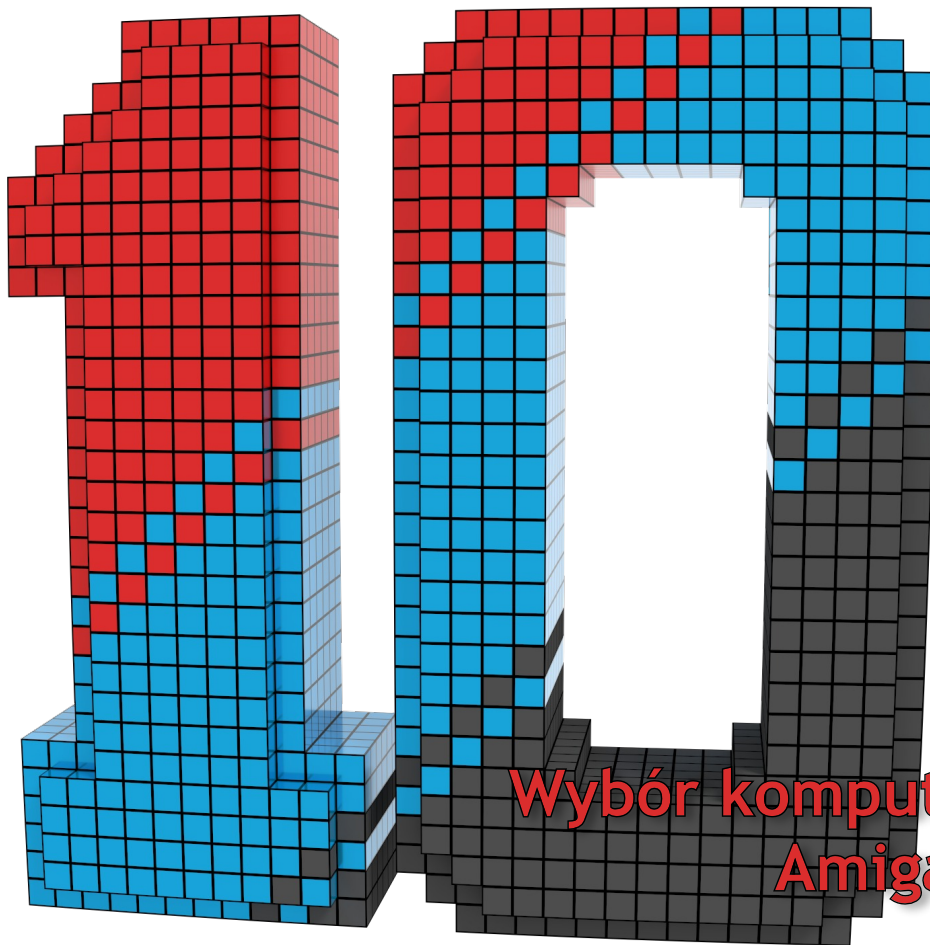


(10) 01/2021

AMIGA NG

MAGAZYN

Czasopismo użytkowników systemów AmigaOS 4, MorphOS i AROS



Wybór komputera dla
AmigaOS 4.1

Wayfarer

Wywiad z Michałem
Schulzem

Kronika • Monitor WQHD i AmigaOS 4 • MorphOS 3.14 i 3.15 • Update 2 dla AmigaOS 4.1 FE • Iris • VectorInk (szkółka) • Web Radio Screenbar • Strefa emulacji cz.3 - FPSE • F1 Spirit • Mini Metal Slug • The Widow • GTD • Magazyn Amiga NG

Wstępniak

Mało ciekawy rok amigowo z perspektywy Amigi NG. Niby coś się działo, co widać w Kronice, ale mam wrażenie, że „amigowanie” staje się coraz mniej atrakcyjne, a co dopiero jako nurt NG. Jest tyle zabawek zabiegających o uwagę, a że czasu wolnego nigdy za wiele, nie można używać wszystkiego. Z jednej strony kwitnące retro, z drugiej wciąż nowe gadżety. Wydaje mi się, że Amiga pozostanie hobby dla nostalgików bez szans na poszerzenie grona fanów. Nowi będą, ale ci nowi nie zastąpią ilościowo odchodzących. Nie jesteśmy w stanie zaoferować atrakcyjnego sprzętu NG, a oryginalne komputery są coraz droższe i coraz gorzej dostępne. Vampire „standalone” rozczarował, a nie widzę szans na stworzenie Amigi classic na poziomie ZX Spectrum Next.

Z Vampire jako samodzielnym komputerem to jest ciekawa sprawa. Długie lata uważany za spadkobiercę idei NatAmi, wręcz były kłótnie fanów, że to nie żaden „emulator sprzętowy” tylko nowa Amiga naszych marzeń. Tymczasem teraz wspomina się o nim jak o niewypale i uznaje jako sprzęt z nurtu NG. Niezbadane są wyroki amigowców.

Zastanawiałem się czemu tak mało podsumowań było na koniec 2020 roku. Myślę, że to nie dlatego, że nie było czego podsumowywać. Zdaje się, że pomału nie ma dla kogo tego robić. Ludzie nie są zaangażowani w hobby tak jak próbują pokazać to na forach; wiele treści nie ma szansy zaistnieć, bo czas każdego z odbiorców nie jest z gumy. Może dlatego pokrępiące teksty, czy nawet pokazujące rzeczywistość przez różowe okulary, są chętniej czytane. Ludzie niekoniecznie chcą znać szczegółowo fakty, chcą mieć pozytywne emocje i mile spędzić czas. Czas kontrowersyjnej publicystyki chyba minął, moim zdaniem słusznie.

Tu niestety pojawiają się u mnie wielkie wątpliwości. Jak mamy być pismem poradnikowym, nie pokazując problemów i ich rozwiązań? Taka była nasza rola przy powołaniu czasopisma, mieliśmy być przewodnikiem, takim pewnym miejscem, gdzie każdy amator systemów AmigaOS 4, MorphOS czy AROS miał znaleźć u nas wsparcie – opisy sprzętu, programów, gier, ale przede wszystkim wiedzę – jak swoje hobby rozwijać i jak pokonywać pojawiające się trudności.

Ja nie potrafię postawić obok siebie SRec i Camtasia Studio, bo to jest dla mnie nadużycie. Uważam, że powinno pisać się jak jest, bo ściemnianie na dłuższą metę daje fatalny skutek – jest przyczyną wielkiego rozczarowania u nowych. Nie ma czegoś takiego jak upiększanie rzeczywistości „w słusznej sprawie” – to muszą być świadome wybory. Widzę jednak, że to że zamilkłem nie przełożyło się na bardziej pozytywny odbiór AmigaOS 4 w Polsce, czy też większą popularność. Wręcz przeciwnie, AmigaOS 4 w Polsce stał się mniej widoczny.

Problemem dla AmigaOS 4 – bo to on jest mi najbliższy – jest brak taniego, nowego, dostępnego w ciągłej sprzedaży komputera. Tu jest podstawa odrodzenia. Na Leamanie postawiłem krzyżyk, na szczęście ACube wraca do gry – jest nadzieja.



Adam Mierzwa

2 Kronika**Sprzęt****4** Monitor WQHD i AmigaOS 4**9** Wybór komputera dla
AmigaOS 4**System
i programy****12** MorphOS 3.14 i 3.15**14** Update 2 dla AmigaOS 4.1 FE**16** Iris**18** Wayfarer**23** VectorInk**28** Web Radio Screenbar**Gry****30** Strefa emulacji cz.3 – FPSE**34** F1 Spirit**36** Mini Metal Slug**38** The Widow**Styl życia****42** Getting Things Done**44** Magazyn Amiga NG**46** Wywiad z Michałem Schulzem

MAGAZYN

AMIGA NG

Numer (10) 1/2021

Skład: PagePlus X9

Redakcja:Adam Mierzwa
adam_mierzwa@yahoo.com

Okładka I: Konrad Czuba

Autorzy tekstów:Konrad Czuba
Adam Mierzwa
Rafał Pączko
Krzysztof Radzikowski



System

AmigaOS 4:

- **AmigaOS 4.1 Final Edition Update 2** i hotfix do niego (recenzja w bieżącym numerze)
- MUI 5.0 – kilka aktualizacji, najnowsza to 2020R3
- AmiSSL 4.7 (kompilacja w oparciu o OpenSSL 1.1.1i)

MorphOS:

- **MorphOS 3.14** i **3.15** (recenzja w bieżącym numerze)
- MorphOS SDK 3.16 (edycja z grudnia 2020), m.in. GCC 10
- Chrysalis 3.15

AROS:

- Icaros Desktop 2.3



Programy

Wspólne:

- **RNOPublisher** – nowość, do tworzenia PDF
- Aktualizacje wtyczek Hollywood: RebelSDL 1.1, Polybios 1.3, hURL 1.1
- MUIBase 4.3

AmigaOS 4:

- Ignition 1.08
- AmigaAMP 3.28
- AmiCynix 1.6 i aktualizacje programów do niego
- ClipViewer 1.12
- Basilisk II 1.0.7 (po 6 latach przerwy)
- Emotion 1.9

MorphOS:

- **Wayfarer** – nowa przeglądarka internetowa, dynamicznie rozwijająca się, aktualna wersja to 1.11 (recenzja w bieżącym numerze)
- RNORadio 1.2

- **Iris** – ciągły rozwój, najnowsza wersja to beta 0.100 (recenzja w bieżącym numerze)
- **VectorInk** – nowy program do grafiki wektorowej (opis i szkółka w bieżącym numerze)
- **Music Design Studio** (prosty sequeencer, do 20 ścieżek)



Gry

Wspólne:

- ScummVM 2.2.0
- EasyRPG Player 0.6.2.3
- Ask Me Up XXL – dodatek (roboty)
- FinalBurn 1.0.0.1 R1 (port emulatora FinalBurn Neo)

AmigaOS 4:

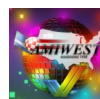
- Pekka Kana 2 (platformówka)



↑ Pekka Kana 2
OpenTTD →

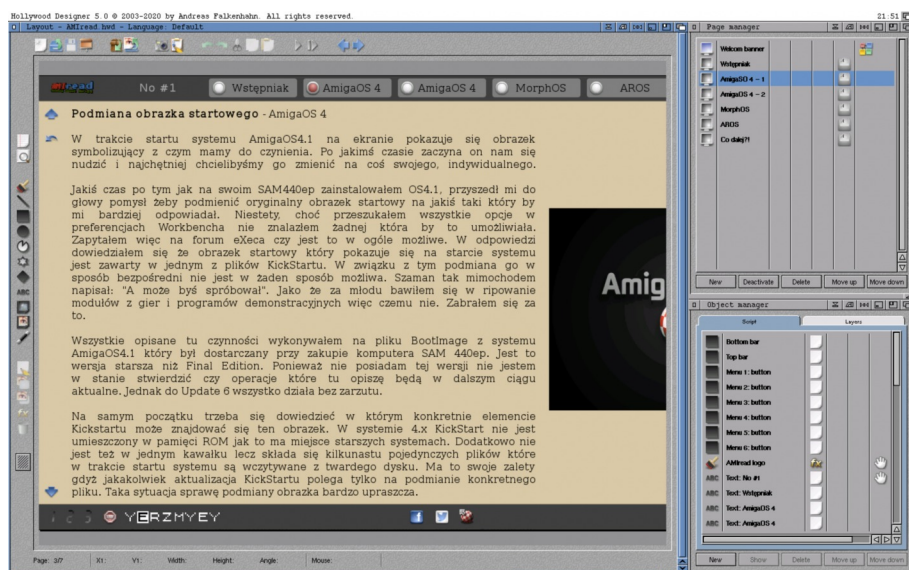
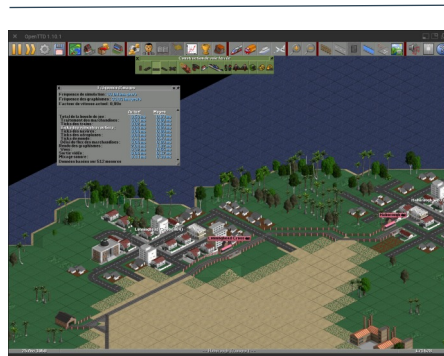
MorphOS:

- OpenTTD 1.10.3 (klon Transport Tycoon Deluxe)
- Rise Of The Triad: Dark War, Shadow Warrior, JFDuke3D
- nowe wersje Juliusa, Augustusa
- AmiBrixx, CandyCrysis



AmiWest

Bardzo marne wydarzenie na tle ubiegłorocznego. Z konkretów to drużyna ExecSG ogłosiła postęp we wsparciu dla multicore. Powiadomiono o aktualizacji U-Boot dla X5000 i A1222. Poza tym te same obietnice co zwykle ('Tabor', Enhancer 2.0) oraz nowe (ImageFX w wersji natywnej PPC). Z ciekawostek to ogłoszono, że A1222 będzie robiła ACube.



AMiRead – tu w trybie edycji

Inne ciekawe

AmiWigilia, czyli znany podcast 'radzika', doczekał się nowej formuły wydań specjalnych. Po sondażowym odcinku „Eksperyment live” powstały kolejne, bazujące na spotkaniach na żywo, w których wspólnie z gościem (oprócz rozmawiania o sprawach bieżących) odpowiada na pytania na czacie. Odcinki są do znalezienia na kanale YouTube AmiWigilii pod nazwą „Amigowe pogaduchy”. Interakcja z amigowcami wniosła nową jakość.

Yves Grolet upublicznił kopię zapasową swojego ostatniego dysku twardego. Archiwum zawiera między innymi źródła gry „Agony”. Całość do pobrania na Aminiecie.

Krzysztof Radzikowski wydał e-booka „AmigaOS 3.1.4 Emulacja”. To pierwsza i jedyna książka o najnowszym systemie firmy Hyperion przeznaczonym do klasycznej Amigi.

Również 'radzik' upublicznił AMIread No 1. Utworzony w Hollywood Designerze opiera się na wybranych treściach z numeru 1 naszego magazynu. W tym przypadku chodzi właściwie nie tyle o diskmag, co o szkielet na bazie którego każdy może stworzyć własny.

W serwisie Vimeo zamieszczono rozszerzoną wersję filmu „Viva Amiga!”. Materiał zwiększył się z 62 do 140 minut.

Bassoon Tracker to napisany w języku JavaScript tracker do tworzenia modułów muzycznych w formacie MOD oraz XM z możliwością eksportu do plików WAV i MP3. Działa w przeglądarce.

Firma A-EON wydała **Enhancer Software Core 1.1**. Jest to darmowy pakiet klas ReAction i bibliotek wchodzących w skład ostatniej wersji Enhancer

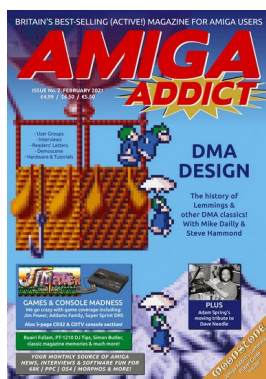
Software. Akcja ma zachęcić społeczność do dalszego ich rozwoju. Do pobrania wymagana jest rejestracja.

<https://www.amisphere.com/escore/>

ACube wypuściło **UBoot 1.3.1g** dla płyt głównych Sam440ep i Sam440-flex. Ta aktualizacja zasługuje na wspomnienie, bo te komputery mają już kilkanaście lat i jak widać wciąż są wspierane.

Amiga Addict to nowe czasopismo, będące próbą wskrzeszenia po 14 latach wydawnictwa papierowego o Amidze w Wielkiej Brytanii. Planowane jako miesięcznik, do tej pory wyszły dwa numery.

<http://www.amiga-addict.com>



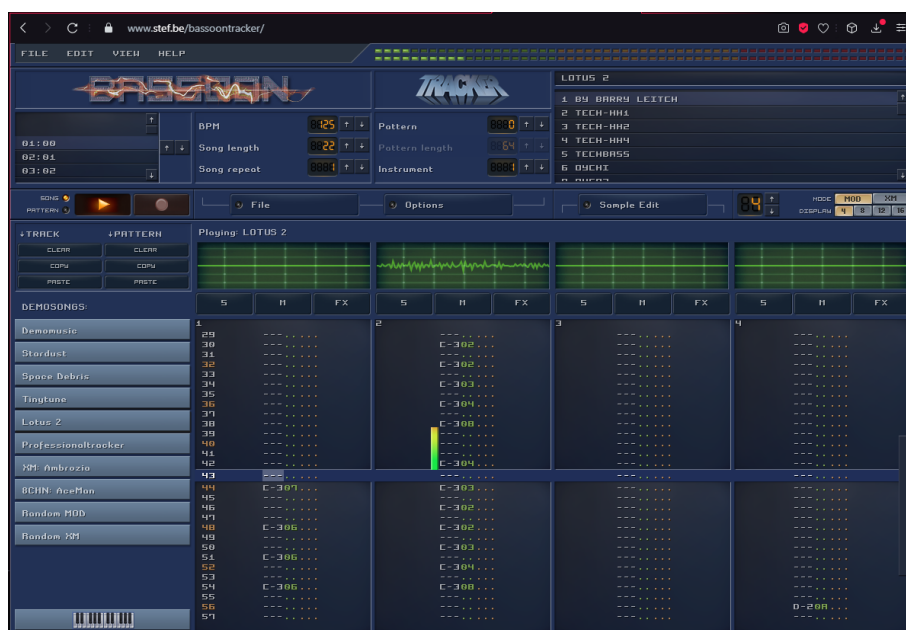
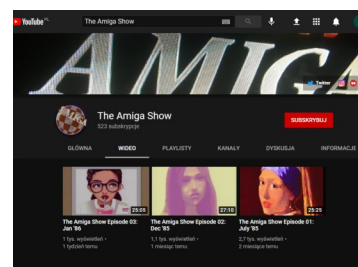
GoADF!, czyli znakomity program do obsługi obrazów amigowych dyskietek (format ADF i nie tylko) od wersji 3.0 wspiera systemy NG.



Uwolniony AMOS Pro (znany wcześniej jako „AMOS Professional X”). Obsługuje AGA. Licencja MIT, źródła leżą na GitHubie

<https://github.com/AmiDARK/Amos-Professional-X-Source-Code-Official>

The Amiga Show to nowa seria filmów na YouTube przedstawiająca historię Amigi. Odcinki mają po ok. 25 minut.



Bassoon Tracker — www.stef.be/bassoontracker/

Monitor WQHD i AmigaOS 4

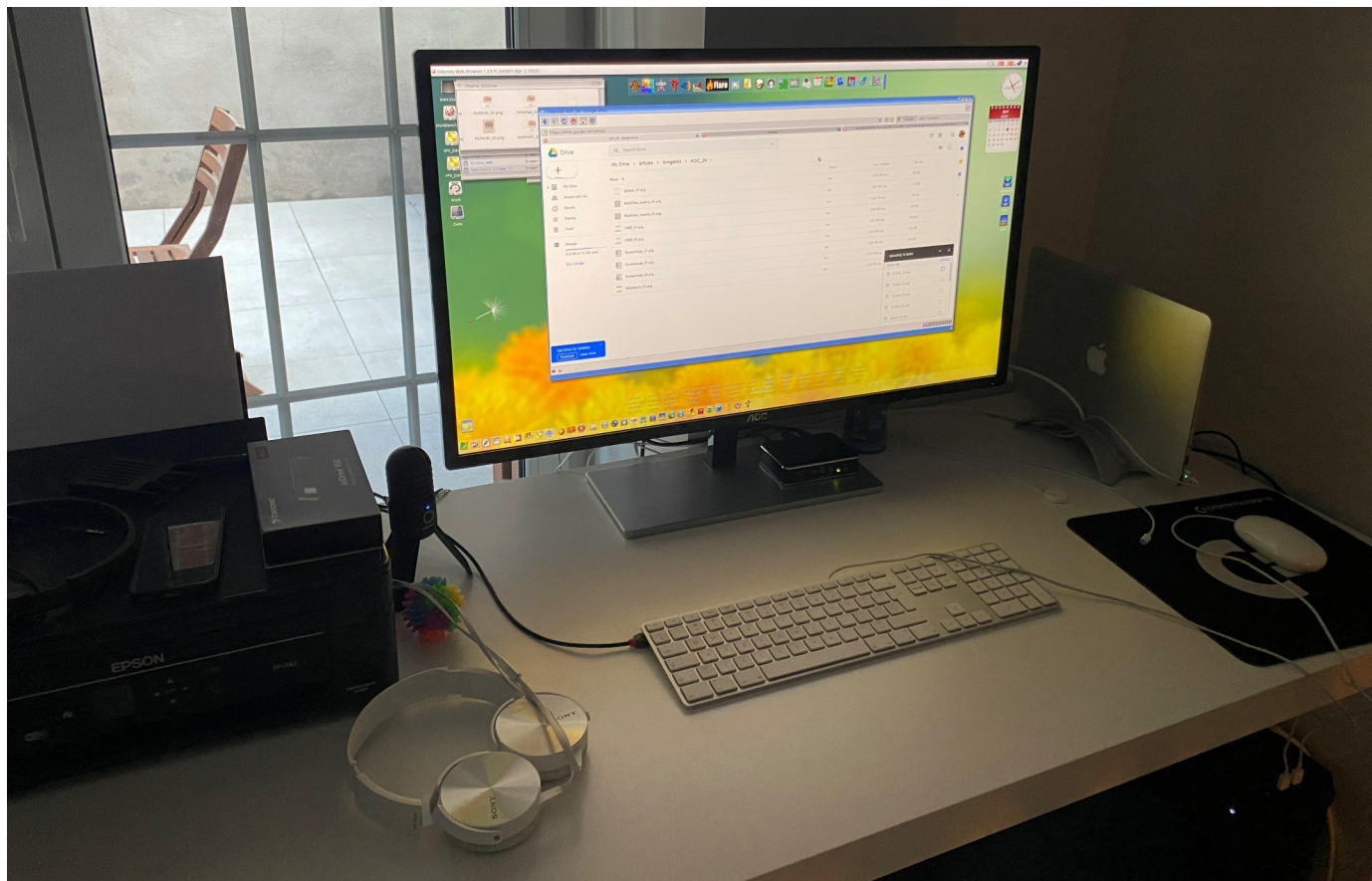
‘radzik’

Pamiętacie czasy klasycznych monitorów? Posiadanie siedemnastocalowego, a jeszcze płaskiego monitora (kiedy królowały kine-skopowe), robiło wrażenie. Tymczasem rozdzielczość Full HD odchodzi do lamusa. Czasy się zmieniają, dlatego i nasza Amiga powinna się zmieniać razem z nimi.

Obecnie można już kupić monitor oferujący rozdzielczości większe niż Full HD poniżej 1000 zł. Oczywiście musimy zapomnieć o 4K, ale WQHD (takie lepsze 2K) jest już w zasięgu ręki. W amigowym świecie rozdzielczość na poziomie 2560×1440 dalej wywołuje na forach postrach. Okazuje się, że zupełnie niepotrzebnie. AmigaOS 4.1 całkiem sprawnie radzi sobie z czymś większym niż standard 1980×1080. Mimo że

masa amigowych programów, a właściwie raczej starych klasycznych gier przewidziana została do wyświetlania w rozmiarze 320×256, nie powinniśmy się obawiać kłopotów. Notabene, czy ktoś jeszcze pamięta czasy, gdy rozdzielczość 640×512 określana była jako wysoka?

Monitor AOC Q3279VWFD8 można kupić w cenie poniżej 900 zł. Jak sam symbol mówi, mamy tu do czynienia z dość dużym rozmiarem. Nie są to dokładnie 32 cale. Brakuje dokładnie pół cala. Jak się to mówi: nie czepiajmy się rakiet. Obszar roboczy jest ogromny! Do niedawna takie rozmiary osiągały tylko telewizory. Natomiast teraz, dysponując kwotą poniżej (przyszłowiowego) progu bólu, możemy cieszyć się całkiem fajnym sprzętem.



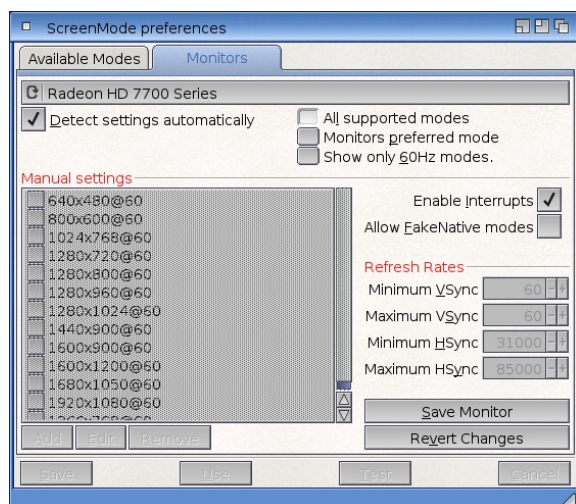
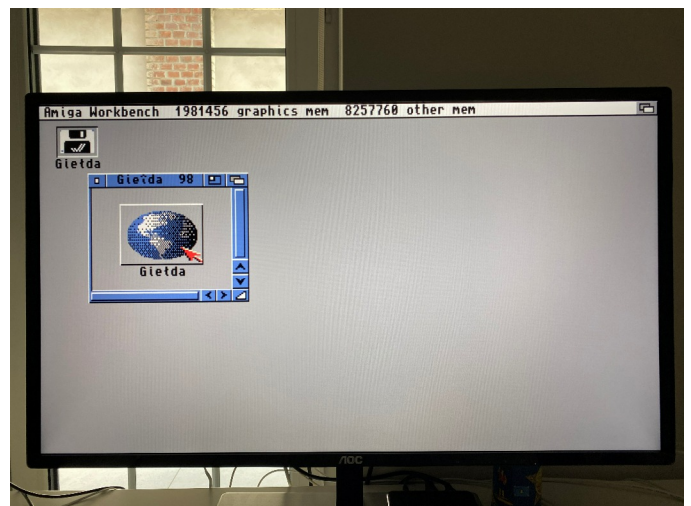
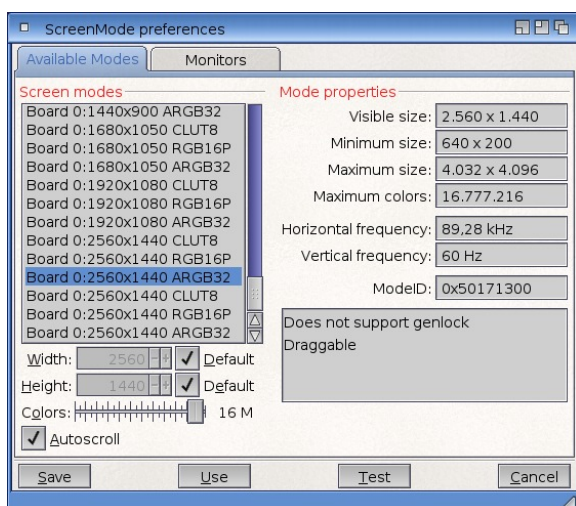
Zdjęcie poglądowe, monitor w otoczeniu typowego sprzętu komputerowego

Monitor oferuje natywną rozdzielczość 2560×1440 (WQHD), przy odświeżaniu 75 Hz. Matryca wykonana jest w technologii IPS z podświetlaniem LED. Parametry jasności to 250 cd/m², kontrast dynamiczny 200000000:1 a czas reakcji to 5 ms (pomiar GTG). Co fajne, monitor jest matowy, a kąty widzenia (178 stopni) są całkiem akceptowalne. Niestety, nie jest oferowana regulacja monitora w kierunkach na boki (dostępna jest tylko góra-dół). Monitora również nie można obrócić do pozycji pionowej. Waga to 7 kg, co w połączeniu z dużą nóżką daje całkiem stabilne stojące urządzenie.

Przejdźmy do złącz, w jakie jest wyposażony monitor. Mimo, że analogowe wyjście VGA (D-Sub) zostało praktycznie wyparte z użycia, w przypadku tego modelu AOC jest ono na jego wyposażeniu. Poza tym mamy do dyspozycji DisplayPort, HDMI oraz DVI. Monitor nie posiada głośników, co bez wątpienia jest jego wadą. Oczywiście wbudowane głośniki na ogół są słabe, ale mają tę zaletę, że po prostu są. Wykorzystując dobrodziejstwo HDMI (lub DisplayPort) uzyskujemy dźwięk poprzez jedno urządzenie na biurku. Na szczęście producent

dodał złącze słuchawkowe w monitorze. Jest to ciekawy zabieg, który nawet nieźle się sprawdza. Inna kwestia, że w amigowym świecie brak głośników w monitorze nie może być wadą. Dalej nie mamy obsługi dźwięku przez HDMI. Oznacza to, że i tak dźwięk z komputera musimy uzyskać poprzez zewnętrzne głośniki lub słuchawki. Poza tym, przy tak atrakcyjnej cenie (oraz udostępnieniu złącza jack) można ten brak głośników odpuścić. Natomiast szkoda jest to, że nie ma wbudowanego koncentratora dla USB.

Wspomnieliśmy już, że rozmiar 32 cali wydaje się dość duży, czy wręcz trochę „telewizyjny”. Spokojnie te obawy można rozwiązać. Okazuje się, że rozdzielczość WQHD rozciągnięta na matrycy 31,5 cala daje bardzo przyjemny i szczegółowy efekt. Szczególnie gdy porównany to z monitorem 27 cali o tej samej natywnej rozdzielczości. Niestety, pomimo krawędziowego ledowego podświetlenia, ekran cechuje się dość niską jasnością. Trzeba to wziąć pod uwagę, jeśli chcemy pracować w jasnych pomieszczeniach. Natomiast jeśli stanowisko pracy jest lekko przyciemnione, wrażenia są pozytywne.



Preferencje ScreenMode



E-UAE 640x480



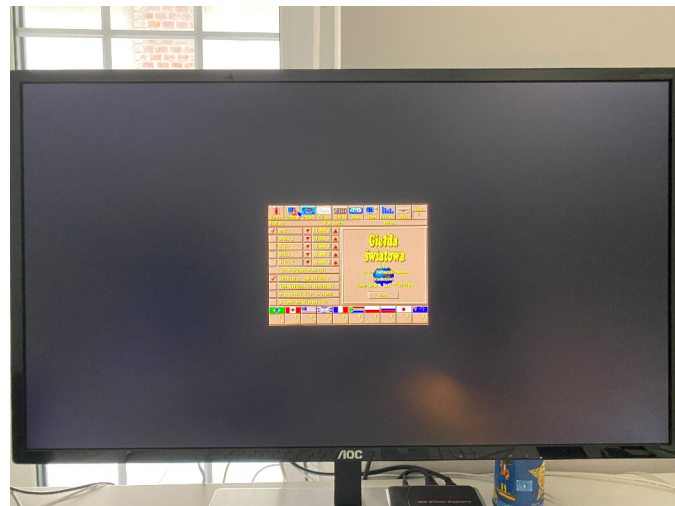
E-UAE 640x480



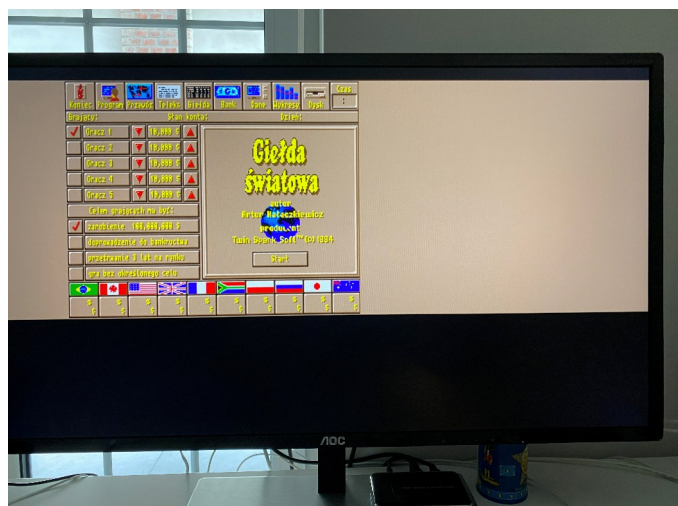
E-UAE 640x480, proporcje 4:3



E-UAE 320x240



E-UAE 640x480, skala 1:1

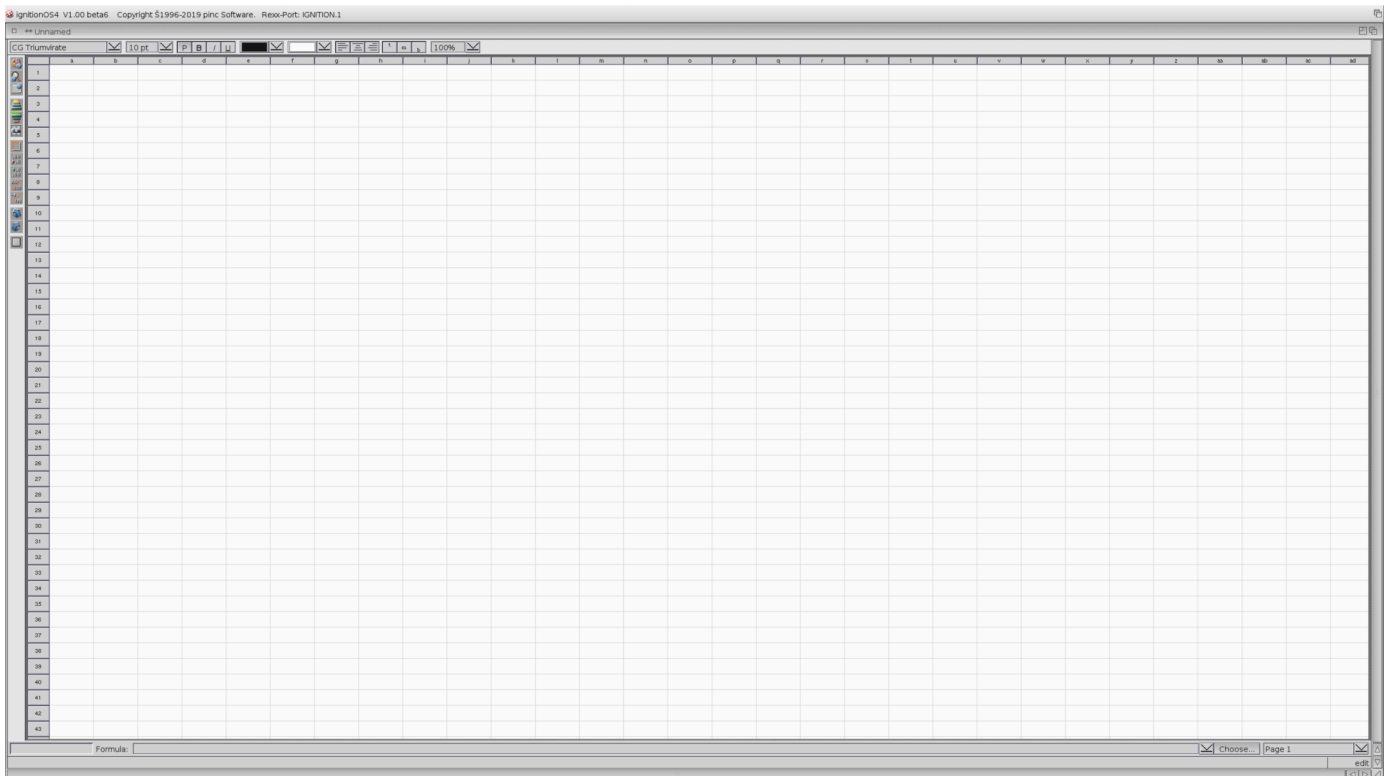


E-UAE 320x240

Sprzęt oferuje aż sześć trybów gracza, jednak nie jest to monitor stworzony do gier. Nie ma on ani matrycy TN, ani odpowiedniego czasu reakcji, by w pełni zadowolić (profesjonalnych) graczy. Zdecydowanie sprzęt nadaje się do normalnego domo-

wego zastosowania czy pracy biurowej. Jakość barw, czerń, czy poziom kontrastu jest całkiem przyzwoity. Biorąc pod uwagę, że obszar roboczy jest duży, to naprawdę można z ogromną wygodą i przyjemnością pracować nie tylko w samym AmigaOS 4, ale też z aplikacjami typu Ignition. Jak wiadomo arkusze kalkulacyjne lubią duże białe. Lubia je też przeglądarki internetowe. Praca z tekstem to również czysta przyjemność. Co więcej, monitor naprawdę daje radę przy skalowaniu filmu 720p na pełen ekran. Tak więc jeśli obawiacie się, że wasze sprzęty NG nie są w stanie (natywnie) wyświetlić filmu w WQHD, będziecie zadowoleni ze skalowania monitora. Sprawdza się to nawet nieźle z amigowymi grami, które jak już wspominaliśmy pisane były z myślą o formacie „znaczka pocztowego”.

Jak prezentuje się panel na biurku? Całkiem nieźle. Jakość użytych materiałów jest przyzwoita. Podczas zakupu warto zwrócić uwagę czy wszystkie elementy są poprawnie spasowane. W testowanym egzemplarzu występuje lekkie wybrzuszanie na jednym z boków monitora. Pamiętać należy jednak



Ignition w natywnej rozdzielczości WQHD

o cenie i co za nią się dostaje. Wady są, jednak całkiem porządna matryca oraz bardzo dobrze dobrana rozdzielczość do rozmiaru ekranu naprawdę rekompensują pewne niedogodności.

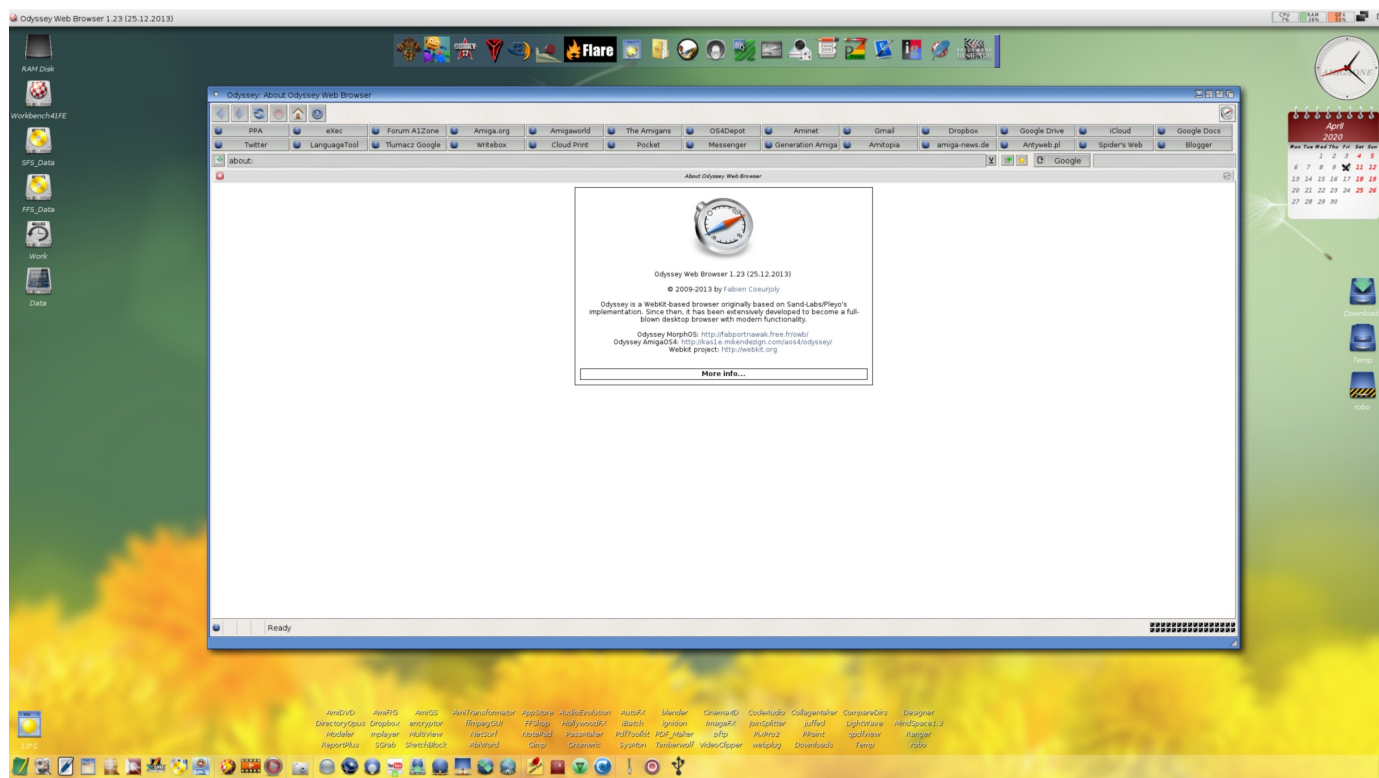
Skoro technicznie już wiemy, że ten model monitora firmy AOC warto wziąć pod rozważenie podczas wymiany dotychczasowego wyświetlacza, powstaje jeszcze jedno pytanie: czy w przypadku AmigaOS 4.1 ma to sens?

Czy system jest w stanie obsłużyć coś więcej niż typowe Full HD? Czy uruchamianie starych gier, czy dem w ogóle będzie miało sens na takim panelu?

Odpowiedź właściwie jest jedna: tak. Ma to sens. Jeśli boimy się potencjalnych kłopotów z obsługą WQHD, naprawdę nie ma czego się obawiać. W przypadku karty Radeon HD 7700, w którą standardowo jest wyposażona AmigaOne X5000, optymalna, natywna rozdzielczość została wykryta automatycznie. Ogólnie rzecz biorąc w preferencjach ScreenMode, w drugiej zakładce odpowiedzialnej za specyfikę monitorów, należy zaznaczyć automatyczną detekcję ustawień. Po zapisie i restarcie komputera wszystko jest gotowe na pełną obsługę AOC Q3279VWFD8. Tyle i aż tyle. Nie trzeba nawet definiować rozdzielczości 320×240 dla starych gier uruchamianych przez E-UAE (RunInUAE). Po pierwsze monitor spokojnie obsługuje 640×480, co jest rekomendowaną rozdzielczością dla emulacji klasycznych gier. Dodatkowo poza samą zmianą wyświetlanego

obrazu z panoramy na klasyczny układ 4:3, można zastosować jeszcze inne ustawienia. Można wybrać od „udawania” 17-calowego monitora aż do „natywnej rozdzielczości” 1:1. W tym przypadku obraz zostanie wycelowany i wyświetlony w „natywnej rozdzielczości”. Co prawda dalej będzie to przeskalowane 320×240 do 640×480, ale naprawdę monitor daje sobie doskonale radę ze skalowaniem nienatycznych rozdzielczości. Teoretycznie istnieje też możliwość wyświetlenia 320×240. Jednak obraz wtedy jest lekko zniekształcony i zostaje umieszczony w lewym górnym obszarze panelu. Zdecydowanie polecić można ustawienie E-UAE na pełen ekran 640×480 i przełączenie trybu pracy z panoramy na klasyczny aspekt (4:3).

Oczywiście już wcześniej wspomnieliśmy, że bez problemu jesteśmy w stanie obejrzeć film 720p (HD Ready) przeskalowany na pełen ekran. Jednak tak duża natywna rozdzielczość daje Workbenchowi nowe życie. Podgląd obrazków jest na tyle wyraźny, że faktycznie jego użycie ma sens. Poza tym, jeśli tylko chcecie, możecie pracować z dowolnym programem na blacie Workbenchu, a w innym rogu oglądać film. Jednym słowem, WQHD daje całkiem nowe możliwości. Komfort współpracy z komputerem ogromnie wzrasta. Dodatkowo cena opisywanego monitora wydaje się bardzo rozsądnie skalkulowana. Nie pozostaje nic innego jak zachęcić Was do aktualizacji fizycznych biurek. Warto!



Błat Workbench-a i Odyssey w natywnej rozdzielczości WQHD



Tower 57 w natywnej rozdzielczości WQHD

Wybór komputera dla AmigaOS 4

Z nowymi komputerami AmigaOne to historia jak z oczekiwaniem Żydów na Mesjasza. Żydzi nie uznali Mesjasza i czekają dalej, podobnie większość amigowców nie uznało nowych Amig. Czy czekają nadal? Nie wiem. Dla tych którzy nie czekają i chcą skorzystać z owoców rozwoju ostatnich lat, przygotowałem ten krótki poradnik.

Moim zdaniem potencjał środowiska – zarówno pod względem zainteresowanych, jak i wsparcia firm – staje się coraz słabszy i kolejne próby stworzenia własnego komputera mają coraz mniejsze szanse. Brakuje kapitału i zaplecza fachowców. O ile pierwsze AmigaOne zrobione przez Eyetech na zlecenie Amiga Inc. mogły być alternatywą dla Pentium III, o tyle w 2021 roku nawet najwięksi fani coraz ciszej mówią o możliwości wykorzystania najnowszych modeli do codziennych zajęć. Braki, zarówno wydajnościowe jak i oprogramowania, są tak duże, że AmigaOne staje się kolejną generacją retro. Taką nową Amigą, na której można pracować szybciej i wygodniej, w oparciu o rozwijany oryginalny AmigaOS, niemniej jedynie komputerem hobbystycznym. Czasy Amigi 2000 i karty VideoToaster, standardu profesjonalnej pracy lat 80., już nie wróć. Czy to oznacza, że jesteśmy przegrani?

Jest (było) wiele wspaniałych komputerów i konsol, które nie miały tyle szczęścia co Amiga, nie doczekały się „życia po życiu” – nowych modeli, rozwoju systemu i oprogramowania. Obecny rozwój AmigaOS 4 jest przewrotnie najbardziej zgodny z oczekiwaniami amigowców – i mamy „Intel Outside”, i jest oryginalny Workbench. Niekoniecznie mogłoby tak być, gdyby Commodore nie padł – może Amiga byłaby dzisiaj serią laptopów z Windows 10? Sama platforma sprzętowa również jest unikalna, począwszy od pierwszego prototypu AmigaOne 1200 po ostatni model AmigaOne X5000. To znaczy płyty główne są projektowane specjalnie jako nowe Amigi. Owszem, był ciężki okres, gdy dostosowywano gotowe płyty PPC, czy nawet system operacyjny do istniejących rozwiązań, zawsze jednak było to licencjonowane i oficjalne.

‘truman burbank’

Czy warto kupować komputer do „amigowania” w sytuacji, gdy emulacja na PC jest doskonała?

Zależy jak spojrzeć. Jeśli ktoś zawsze marzył o następcy Amigi 4000, czyli niekanapkowanej Amidze, z nowoczesną kartą graficzną, a jednocześnie ze znajomym Workbenchem, to słowa „kompromis” i „alternatywa” nie istnieją. Komputer AmigaOne X5000, najlepiej w nowszej wersji /40. To jest maksimum co możemy mieć, jeśli rozważać nowy, oficjalny model. AmigaOne X5000 to jednak komputer bardzo drogi, a jednocześnie w przeciągu wielu lat od upadku Commodore powstało wiele konstrukcji, na których można uruchomić AmigaOS. Można wybrać coś starszego i tańszego. Tu przydałby się przewodnik – jakie są możliwości, gdzie i za ile można odpowiedni komputer nabyć.

Oryginalna Amiga produkcji Commodore/Escom

Najbardziej konserwatywny wariant dla miłośników klasycznej Amigi. Wymagana jest A1200, A3000 (T) bądź A4000 (T), wyposażona w akceleratory Cyberstorm PPC lub Blizzard PPC. Nie będę rozwodził się nad opisem tego rozwiązania, jest wolno (słaby procesor, mało RAM-u), trudno dostępne i drogo. Co nie znaczy, że nie warto próbować, jak już ktoś taki komputer posiada; niemniej nie rozważałbym tej opcji jako zakupowej.

Pierwsza generacja AmigaOne

Komputery firmy Eyetech (robione we współpracy z firmą Amiga Inc.)

Modele AmigaOne SE, XE i mikro. SE były pierwsze; to właściwie maszyny deweloperskie, rzadko spotykane, raczej kolekcjonerskie. Wada to wlutowany, niewymienny procesor i kiepska opinia. Mniej więcej poziom Pegasosa I. Najczęściej używana była XE, o dużych możliwościach rozbudowy, w których procesor udawało podkrecać z 800 MHz na 933, a szczęściarze nawet powyżej 1 GHz. Miałem ten komputer, od niego zaczęła się moja przygoda z Amigą NG. Mój egzemplarz był bez poprawki sprzętowej, miałem problemy ze stabilnością, ale ogólnie komputer oceniam jako dobry.

Jest jeszcze model mini/mikro (czasem z zapisem μ -A1). Rzadko spotykany, fajny kompaktowy komputer, ale mający tylko 32 MB pamięci graficznej. Co prawda jest możliwość dołożenia karty graficznej przez kątówkę (*riser*), ale karty nie są poprawnie wykrywane przez U-Boot.

Z tej trójki polecam model XE. Trzeba być świadomym ograniczeń typu złącze AGP, ale biorąc pod uwagę ceny nie jest to zła opcja.

Inne komputery zgodne z AmigaOS 4

Komputery firmy ACube

To **SAM 440 ep**, **SAM 440 Flex** i **SAM 460 EX**. Ukazały się w wielu wariantach. Mają gorszy procesor (nie posiada Altivec), za to nowsze złącza (PCI-e, SATA). SAM 460 EX i AmigaOne 500 (bliźniaczy, brandowany model) są porównywalne z AmigaOne XE – niestety jeżeli pozostać przy oryginalnych obudowach, to montaż większości kart graficznych jest niemożliwy. W istotny sposób wybór ogranicza się do nielicznych niskoprofilowych i to tych obsługiwanych przez sterowniki pod AmigaOS. Ponadto procesory w SAM 440ep/Flex są powolne i nie polecam, nawet jak trafi się tanio.

Komputery Firmy Genesi

Pegasos I i II. Pierwszy to odpowiednik AmigaOne SE, ale nie polecam, przede wszystkim nie jest wpierany pod AmigaOS 4. Natomiast Pegasos II, oczywiście nie mam na myśli modelu G3 600 MHz tylko mocniejszy G4 1 GHz, jest porównywalny z AmigaOne XE i można rozważyć zakup. Wadą jest mniejszy wybór obsługiwanych kart graficznych; zaletą wydajność w porównaniu z SAM i możliwość wypróbowania także MorphOS-a. Jeżeli trafi się okazjnie, jako pierwszy komputer do amigowania NG może być.

ACube dostosowywała gotowe płytki robiąc z nich pełnoprawne komputery. Były też porty na używane komputery – na wspomniane wyżej Pegasosy, także nieukończony port ('Moana') na Apple G4 Mac mini. Na szczęście pojawił się Trevor Dickinson, co w połączeniu z ugodą zawartą między Hyperionem a Amiga Inc. otworzyło możliwości powstania nowych modeli komputerów AmigaOne.

Druga generacja AmigaOne

Komputery firmy A-Eon

Modele AmigaOne **X1000**, **X5000/20** oraz nadchodzące **X5000/40** i **A1222**. Cecha wspólna to możliwość obsadzenia

pamięci RAM w wielkości większej niż 2 GB (wcześniejsze konstrukcje wspomniane do tej pory nie dawały tego).

Jeżeli masz skromniejsze fundusze – czekaj na A1222. Wydajnościowo to konstrukcja porównywalna z ostatnimi SAM, ale nowsza i pomimo użycia niestandardowego procesora może nie być tak źle. Ma opcje na przyszłość – więcej RAM, szybsza jest ta pamięć i procesor ma dwa rdzenie.

X1000 możesz rozważyć tylko pod względem kolekcjonerskim (unikalny procesor i w ogóle ciekawa konstrukcja), minusy to niestandardowy firmware i mniejsza wydajność od X5000, plusem może być Altivec.

X5000/20 do nabycia w zasadzie z drugiej ręki, X5000/40 szybszy i w ogóle najmocniejszy komputer dla AmigaOS 4.x.

Podsumowując:

- jeżeli masz Amigę klasyczną z PPC to wypróbuj AmigaOS 4, żeby go poznać, ale nie jest to sprzęt, który pozwoli w pełni go wykorzystać
- jeżeli masz niewielki budżet i nie masz żadnego sprzętu z AmigaOS 4 rozważ zakup AmigaOne XE bądź AmigaOne 500/SAM 460 EX jeżeli będzie „tanio” (2 tysiące i mniej); wchodzenie w starsze i słabsze konstrukcje rozczaruje cię
- jeżeli musisz mieć nowy komputer to tylko A1222 lub X5000/40

Jeżeli nie nastawiamy się na korzystanie z gier 3D i przeglądanie nowoczesnych stron internetowych, używane komputery opisane powyżej są wystarczające do zabawy (modki, pikselowanie itd.). Jeśli nie jesteś ograniczony finansowo to wybierz najnowszy i najmocniejszy komputer, czyli AmigaOne X5000/40.

Kupując sprzęt używany upewnij się co do ewentualnych jego wad, bo to nie są komputery, które łatwo jest naprawić. Warto dopilnować przekazania wszystkiego – nośników systemu operacyjnego i wyrejestrowania przez byłego właściciela oprogramowania, które sprzedaje z komputerem.

Gdzie kupić

Komputery używane

AmiBay – giełda (cały świat). Powiększenia zdjęć na AmiBayu widoczne po zalogowaniu.

Przykładowy link dla frazy „amigaone”:

<http://www.amibay.com/tags.php?tag=amigaone>

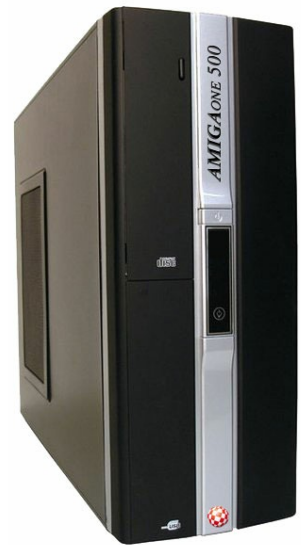
Czasem trafiają się na Allegro, eBayu, warto też śledzić fora.



AmigaOne X1000



RELEC sprzedawał komputery AmigaOne pod własną nazwą. Gdybyś chciał swój komputer SAM przełożyć w coś oryginalnego, to obudowa „The Red One X” jest wciąż dostępna, cena to 100 CHF



AmigaOne 500 (była też wersja obudowy jednolicie czarna). Raczej do wykorzystania jako klasyczny desktop (leżąca).

Opcje na przyszłość

Moim zdaniem szanse na powstanie nowych modeli AmigaOne są mizerne. Widać to po projekcie ‘Tabor’, który ciągnie się latami, jakby kończony na siłę. Prawdopodobnie AmigaOne X5000/040 jest ostatnim dużym desktopem. Stąd spekulacje „co dalej?”. Z jednej strony są bezpodstawne (brak zainteresowania deweloperów systemu) marzenia o tanim komputerku na bazie RaspberryPi, z drugiej krzepiąca świadomość o istnieniu nowoczesnych płyt głównych PPC mogących być podstawą mocarnych nowych Amig. Mowa o różnych odmianach płyt Talos II i Blackbird firmy Raptor Computer Systems. Nierealne.

Pozostaje liczyć na ostatnie ożywienie ze strony ACube – informacja o powtórnej dostępności płyt SAM460EX cr, współudziale przy produkcji AmigaOne A1222, czy kluczowa rola w opracowaniu notebooka PPC stowarzyszenia Power Progress Community dają podstawy do przeświadczenia, że ACube „wróciło do gry”. Pewne nadzieje na notebook dla AmigaOS 4 budzi oświadczenie ACube pod jednym z wpisów na temat notebooka PPC na swoim fanpage w czerwcu 2017 r.:

„Oczywiście zrobimy OS4 na tym laptopie jak będziemy mieli sprzęt. Bez wątpienia.”



AmigaOne X5000/20 w wersjach z różnych dystrybucji – sklepy Amigakit i AmigaOnTheLake

Komputery nowe

Firm A-Eon i ACube. Podaję nazwy sklepów i siedziby; linki zbędne, wystarczy w Google do nazwy sklepu dodać „Amiga”: AmigaKit (Wielka Brytania), Alinea Computer (Niemcy), Amedia Computer France (Francja), RELEC (Szwajcaria), ACube Systems (Włochy), Amiga On The Lake (Stany Zjednoczone). Sklepy te prowadzą sprzedaż wysyłkową.

MorphOS 3.14 i 3.15

‘recedent’

Ubiegły rok dostarczył „niebieskim” sporo softwarowej frajdy. Wśród zalewu mniej lub bardziej potrzebnego oprogramowania trafiły nam się również aktualizacje systemu operacyjnego i to aż dwie – noszące numery 3.14 i 3.15. Pierwsza z nich pojawiła się początkiem października, a druga – jako sylwestrowy prezent, czyli w ostatnim dniu roku 2020. Przy okazji tej drugiej otrzymaliśmy również nowy SDK (tradycyjnie, pochodzący z nowszej gałęzi rozwojowej niż dostępny dla zwykłych zjadaczy chleba system – a tym samym noszący już dumny tytuł 3.16). W niniejszym artykule rzucimy na nie okiem.

teamu, prowadzącej do powstania przeglądarki internetowej Wayfarer (która ukazała się błyskawicznie po aktualizacji 3.14 i którą w bieżącym numerze również opisujemy). Ale – po kolei. Bodaj najważniejszą cechą systemu 3.14 są zmiany i poprawki w kernelu. Otrzymaliśmy wsparcie dla TLS w bibliotece `exec.library` (wypada wspomnieć, że TLS oznacza w tym przypadku technologię „Thread Local Storage”, a bardziej po ludzku – pamięć lokalna wątku, czyli mechanizm przypisujący pamięć statyczną/globalną do wątku) – wykorzystuje ją teraz `libpthread` i GCC, a samo TLS API rozlało się nam też na DOS-a. Skoro o kernelu mowa to użytkownicy komputerów z procesorami G5 – a może raczej programiści posiadający owe komputery – ucieszą się z pewnością, że w Quarku odblokowano wsparcie dla punktów przerwania danych (`DataBreakpoint`).



Z góry jednak uprzedzam, że nie będziemy opisywać samego mechanizmu aktualizacji systemu, bo każdy potrafi zbootować z płyty i kliknąć kilka razy przycisk potwierdzający chęć zmiany MorphOS-aa na nowszą wersję.

Po MorphOS-ie w wersji 3.14 można się było spodziewać, że będzie „dużą” aktualizacją, jak miało to z reguły miejsce w dotychczasowych „parzystych” wersjach. Tak się jednak nie stało, choć może troszkę inaczej – nie stało się tak z punktu widzenia użytkownika. Z rzeczy widocznych na pierwszy rzut oka dostaliśmy bowiem niemało tzw. „poprawek stabilności”, praktycznie wcale zaś przysłowiowego „mięsa”. Sporo zmieniło się jednak „pod przykrywką”, w ramach solidarnej pracy całego

Masywnej przebudowy doczekał się też `ixemul` – lista poprawek błędów, nowych funkcji i usprawnień istniejących już mechanizmów jest przytłaczająca – `releasenotes` przytacza ich kilkadziesiąt. Szczerze mówiąc – niewiele mówi mi ich lista, ale coś mi się wydaje, że powstanie Wayfarera istotnie przyczyniło się i do tego punktu listy, jak również do wspomnianych w newsie na stronie Teamu – poprawek w stosie `Netstack`.

Z pozostałych rzeczy – otrzymaliśmy całkiem pokaźną garść poprawek do systemów plików (`FFS2`, `SFS`, `PFS3`), sporo usprawnień w zakresie klas i funkcji MUI (znowu kilkadziesiąt pozycji), czy garść poprawek do programów (skorzystały m.in. `VPDF`, `Flacapella`, `FlowStudio`, `Jukebox`, `Kryptos`, `Transfer`

i Odyssey – która potrafi teraz obsługiwać „mobilną” wersję YouTube). Z rzeczy najwięcej dodających „objętościowo” do ISO z systemem – w MorphOS-ie 3.14 jest ponad 230 nowych oraz 100 usprawnionych plików lokalizacyjnych. Po raz kolejny mam przecucie graniczące z pewnością, że to pokłosie mechanizmu ICU (International Components for Unicode), wymagane przez... tak tak, dobrze zgadliście – przeglądarkę Wayfarer, która wydaje się być „lokomotywą pociągową” tej aktualizacji. Gotów jestem zaryzykować stwierdzenie, że wspomniany browser powinien być główną gwiazdą wersji 3.14, ale nie został dołączony do ISO zapewne ze względów licencyjnych.

Może w natłoku nowości mało kto zauważył, ale w systemie pojawiła się kolejna „pchełka” autorstwa Jacka Piszczka, a mianowicie Scout NG. Ten programik służy do monitorowania zasobów systemowych, czyli – krótko mówiąc – szperacz, podglądacz i konfident, który widzi i słyszy wiele, i nie zawaha się nas poinformować o tym jakie bolączki mają nasze taski, kto komu podkrađa czas procesora itp. Skanuje i pokazuje w czasie rzeczywistym okna, ekrany, zadania (w formie listy i drzewka), porty, semaforey, biblioteki czy urządzenia. Jeśli kiedykolwiek chciałeś się czuć niczym pan i władca wszystkiego co dzieje się w Twojej maszynie – oto narzędzie w sam raz dla Ciebie.

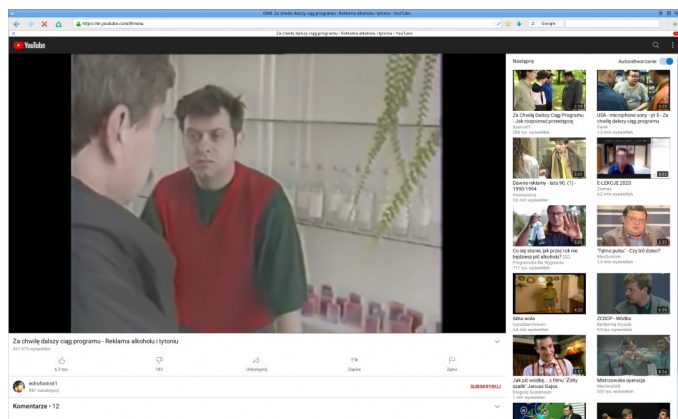
Z ciekawostek – MorphOS powinien teraz obsługiwać 17-calowe laptopowe matryce o oznaczeniu LP171WU1(TL)(A2) i kompatybilne – nie musicie więc koniecznie szukać wyświetlaczy od MacBooków Pro, o których wspominałem kilka numerów temu opisując jak w prosty sposób podmienić w PowerBooku matrycę na model WUXGA („Amiga NG” numer 6, strona 22). Wielu ucieszy się pewnie z tej nowiny, licząc że ich PowerBook z „błyszczącą” matrycą uzyska nowy, atrakcyjny styl. Mimo wszystko nie próbujcie jednak nim szpanować w lokalnym „Starbucksie”, bo bywalcy już z daleka zobaczą że laptop jest zwyczajnie za gruby i stracie minimum 20 punktów lansu. Acha, gdyby się okazało że sprzedawca dostarczył wam „częściowo kompatybilną” matrycę – nie pękajcie. Jeżeli komputer poprawnie wyświetla prompt Open Firmware to skontaktujcie się z kimś z Teamu (zdaje się, że Frank Mariak zna odpowiednie zakłęcia) – jest spora szansa, że Wasz ekran również zacznie działać z MorphOS-em.

Co do wersji noszącej numerek 3.15 – tu nie ma żadnych niespodzianek. To raczej tradycyjny „bugfix release”, który ujrzał światło dzienne kilka miesięcy po poprzedniej wersji. Mechanizmy TLS doczekały się pierwszych poprawek i usprawnień, aplikacje systemowe – bugfixów. Niestrudzony

The screenshot displays the Scout NG application interface, which is divided into several panes for monitoring system resources:

- Scout: Intuition - Windows:** A table listing active windows with columns for Address, Screen, Owner UID, Title, Coords, IDCMP Flags, and Flags.
- Scout: Intuition - Screens:** A table showing screen information with columns for Address, Default Title, Flags, Size, Display ID, Format, and Monitor.
- Scout: MUI - Applications:** A table listing MUI applications with columns for MUI_Application, Process, Name, and Base.
- Scout: Exec - Libraries:** A table showing loaded libraries with columns for Name, Address, Version, Open Count, Flags, and Open status.
- Scout: Exec - Semaphores:** A table listing semaphore resources with columns for Name, Address, Type, Pri, NestCount, WaitQueue, and OwnerUID.
- Scout: Exec - Tasks Tree:** A hierarchical tree view of running tasks, showing details like Name, Address, Priority, PID, Parent PID, Flags, Task State, and CPU usage.

Zrzut ekranu z programu Scout NG z pootwieranymi „na bogato” oknami



Zrzut z Odyssey i mobilnego YouTube)

Odyssey obsługuje teraz SSL w wersji 1.1.1i, dostał również nowe certyfikaty. Programowi Showcase zwrócono dawny port ARexxa (SHOWGIRLS.1 – jako jedyną bodaj pozostałość po starej, poetyckiej nazwie) – więc teraz ma dwa, żeby nie psuć kompatybilności ze starymi skryptami. Poprawek doczekały się również Scandal (choć ten ma już od niedawna dostępnego hotfixa), Jalapeno, VPDF, FlowStudio czy Regtool (w którym zaktualizowano nazwy państw, z czego z pewnością ucieszą się mieszkańcy Królestwa Niderlandów i innych krajów, które postanowiły ostatnio zmienić nazwę).

Z ciekawostek „sprzętowo-sterownikowych” – wsparcie dla komputerów iMac G5 trochę „okrzepło”, bowiem komputer

potrafi teraz rozpoznać podłączone do Line-out urządzenie i wyłączyć wbudowany wzmacniacz, tudzież zareagować na komendę regulacji głośności z poziomu słuchawek. Pojawiło się sporo nowości w bibliotekach, a wśród nich – przynajmniej dla mnie – najważniejsza: nie wiem co konkretnie Team zrobił z tą całą TinyGL.library, ale mój zasłużony Radeon X1900GT znowu działa pod MorphOS-em. Bez trwogi i żalu odłożyłem „zapasowego”, używanego od czasu 3.13 Radeona 9600XT na półkę, mimo że odciąłem się tym samym od dostępu do Open Firmware i OSX.

Na koniec warto dodać, że wraz z update 3.15 światło dzienne ujrzała również nowa wersja SDK. Tutaj team poszedł na bogato – otrzymaliśmy m. in. GCC 10 i GDB (z kolei GCC8 jako nieużywane zostało wyrzucone z SDK – nikt po nim nie żałował, może z wyjątkiem ‘MDW’, ale szybko mu przeszło), a niezliczone pozostałe elementy przeszły gruntowną modernizację, aktualizację i „odblędacę”.

Co tu dużo mówić – rok 2020 okazał się być dla naszego systemu łaskawy. Pojawiło się sporo nowego oprogramowania (w tym wyczekiwana przeglądarka internetowa), system doczekał się trzech aktualizacji a w międzyczasie – ukończył 20 lat. Może świat nie będzie wspominał minionego roku najlepiej, ale moscowcy z pewnością mogą zaliczyć go do udanych.

Update 2 dla AmigaOS 4.1 FE

Ostatnia aktualizacja dla AmigaOS 4.1 FE była dawno. Na naszej stronie latami wisiało w metryczce „Aktualna wersja AmigaOS to 4.1 FE 53.38 (15.05.2015 r.)” i „Najnowsza wersja SDK to 53.30 (06.09.2015 r.)”. Oczywiście powstawały nowe wersje plików, bibliotek, ale dostawali je tylko programiści, betatesterzy i „znajomi królika”. Większość użytkowników została zepchnięta w kąt jak gorszy sort i spodziewała się raczej kolejnej aktualizacji płatnej, bądź nawet mitycznej wersji 4.2.

‘truman burbank

W systemie jest dwa mechanizmy aktualizacyjne – AmiUpdate (aktualizacje systemowe i 3rd parties) i Updater (aktualizacje Enhancer Software i innych rzeczy z A-Eonu). Nie dawały nic ciekawego. Konkretnie AmiUpdate dawał np. aktualizacje MUI, pakietu AISS, nowe lokale i inne drobiazgi. Dochodziło do sytuacji, że wychodził port gry, który u „szarych amigowców” nie działa, bo „aaaa... to wy tego jeszcze nie macie”. Brak dostarczania aktualizacji przez AmiUpdate został wytłumaczony w ten sposób, że nie będą one bieżące, ale za to kumulatywne i dopracowane. Tak się nigdy nie stało. Nie wiadomo ile jeszcze trwałaby ta sytuacja, gdyby nie dynamiczny rozwój po stronie

MorphOS-a. Tak to oceniam. I dostaliśmy po 4 latach to, co mogliśmy dostawać na bieżąco. Na szczęście za darmo.

Może zacznę od wyliczanki ze strony Hyperionu, co wnosi ta aktualizacja:

„(...)Update 2 jest zdecydowanie największą aktualizacją, jaka kiedykolwiek została wydana dla AmigaOS i zawiera ponad 200 zaktualizowanych składników z setkami poprawek błędów, ulepszeń i nowych funkcji oraz sześć zupełnie nowych składników systemu operacyjnego. Aktualizacja jest połączeniem czterech lat rozwoju AmigaOS i wprowadzi AmigaOS 4.1 Final Edition na zupełnie nowy poziom stabilności i użyteczności. Pełną listę zaktualizowanych, ulepszonych i nowych komponentów można znaleźć w dzienniku zmian, który zawiera również listę głównych błędów i problemów, które zostały rozwiązane.

Niektóre z najważniejszych cech aktualizacji 2 to:

- Nowa wersja jądra (exec) 54.28 z wieloma poprawkami błędów i ulepszeniami stabilności
- Ulepszenia i poprawki błędów w graphics.library, workbench.library, dos.library, application.library, elf.library i wielu innych podstawowych bibliotekach, dzięki czemu są bardziej niezawodne, wolne od błędów i przyszłościowe
- Poprawki błędów i ulepszenia stosu USB
- Wiele poprawek błędów i ulepszeń w console.device, ram-handler, appdir-handler i env-handler
- Wiele poprawek błędów we wszystkich klasach ReAction, typach danych i sterownikach urządzeń
- Nowe komponenty systemu operacyjnego, takie jak polecenie append dos, wersja DiskDoctor dla OS4.1 od Olafa Barthela, SataControl, appdir-handler, ssh2-handler
- Wiele, wiele innych poprawek błędów, ulepszeń i nowych funkcji(...)

Bardzo ładnie, a jak to wyszło „w praniu”? Już na etapie instalacji jest podane, że przestanie działać AmiDVD i Partition Wizard, które nie są wspierane przez nowy kernel. Poza tym jest informacja dla posiadaczy komputerów AmigaOne X1000 i X5000, jakie linie powinni dopisać do swojej konfiguracji startowej, aby ich komputery poprawnie uruchomiły się po aktualizacji. Jest też zalecane aby po instalacji później uruchomić programu FixFonts. Czyli już na starcie jest niesmak, że coś przestanie działać, a pewne rzeczy trzeba dopisać „z łapy”. No ale w końcu liczy się najbardziej to, co ta aktualizacja faktycznie wnosi dobrego.

Po restarcie wita nas stary zegar otwarty prawie na cały ekran. Widać tu konflikty z Enhancer Software (podobnie jak większość osób mam ustawiony zegar z ES). Wspomnę też o ładnie

zrobionym dokumencie w AmigaGuide, który opisuje wszystkie zmiany. Jego lektura nic mi nie mówi poza tym, że usprawniono USB (i faktycznie to widać i czuć). Komenda SetPatch pokazuje nam nazwisko Trevor Dickinson. Cała reszta zmian to unowocześnienie systemu, które ciężko mi sprecyzować na czym właściwie ma polegać. Czy jest stabilniej i szybciej? Nie, wręcz przeciwnie; miała miejsce sytuacja, że po wyjściu Update konieczne okazało się wypuszczenie „hotfixa”, który został szybko połączony z Update 2, tak że teraz jest to połączona całość – AmigaOS-Update2 53.14 (12.1.2021) – i to jest super.

Mocno zastanawia mnie sytuacja „sprzed hotfixa”. Na niestabilną pracę komputerów narzekali głównie posiadacze X5000, który jest popularny wśród betatesterów, więc... O co chodzi w tych betatestach? Nie działa nawet SysMon, który jest popularnym, wręcz podstawowym programem narzędziowym, to co oni właściwie tam testują? Zacytuję betatestera:

„ja testowałem tylko na czystym systemie plus pełny sterownik RadeonHD. Normalnie uaktualnienie jest dostarczane do testów 6-8 tygodni przed releasem, a to było dostarczone mniej niż 2 tygodnie temu, w dodatku codziennie do instalacji miałeś nową wersję RC tej aktualizacji. Przyznaje się bez bicia że nie dałem rady tego przetestować z tym pakietem. Wiem że coś tam inni betatesterzy zgłaszali, wiem też że chyba wszyscy lub prawie wszyscy betatesterzy ES, przy okazji są też betatesterami AmigaOS 4, więc pewnie zgłosili to do A-EONu i pewnie zostanie to wzięte pod uwagę przy okazji aktualizacji ES.”

Padają tu dwie informacje. Jedna to taka, że Update wyszło w pośpiechu, nieprzetestowane dokładnie; ale to rozumiem – chcieli zrobić prezent świąteczny sympatykom AmigaOS 4. Druga jest dla mnie istotniejsza – aktualizacje są testowane na czystym systemie. I tu jest według mnie poważny problem. O ile wcześniej szły przez AmiUpdate, to na bieżąco ludzie mogli zgłosić, że coś źle działa. Teraz betatester sprawdza nowinki na oddzielnej partycji z czystym systemem, więc możliwość przetestowania z oprogramowaniem jest ograniczona, to jest fizycznie niemożliwe; musiałaby być jakaś lista programów i być ona podzielona pomiędzy betatesterów, co kto ma testować pod względem zgodności. Tak że na dzisiaj testowana jest przede wszystkim zgodność zmian w systemie z nim samym, żeby był kompletny i stabilny jako całość. Należy się spodziewać, że coraz mniej starych rzeczy będzie działać, to jest cena jaką zapłacimy za rozwój. Dla mnie bardziej niż Update 2 ważniejszy jest hotfix. To on pokazuje, że są programiści, którym zależy, żeby to dobrze działało u „szarych amigowców”.

Iris

Choć w czasach kiedy dominują komunikatory takie jak WhatsApp, Messenger, portale społecznościowe typu Facebook, Instagram, a także wszelkie inne „tiktoki” i „youtuby”, używanie skrzynki mailowej mogłoby się wydawać nieco archaiczne. Wiele treści, takich jak dokumenty, grafika, muzyka można przysyłać właśnie za pomocą powyższych serwisów i nie jest potrzebne do tego korzystanie poczty elektronicznej. Niemniej jednak warto pamiętać, że to właśnie posiadanie konta e-mail jest podstawą, by wejść do cyfrowego świata. Każda rejestracja na jakimkolwiek portalu wymaga użycia poczty e-mail. Jeżeli chodzi o kontakty międzyludzkie w przestrzeni internetowej to i owszem, można się tu zgodzić, że częściowo poczta elektroniczna została zepchnięta na bok, przez wyżej wymienione aplikacje i serwisy.

Rozrywka rozrywką, ale widać, że jednak posiadanie konta e-mail nadal jest niezbędne. Prócz kontaktów międzyludzkich za pomocą powyższych portali społecznościowych istnieje przecież masa innych rzeczy, które załatwia się właśnie za pomocą skrzynki mailowej. Wiele z nich, takich jak sprawy urzędowe, kontakty z klientami/sprzedawcami, czy ostatnimi czasy „modna” praca zdalna, nadal wymaga korzystania ze skrzynki mailowej. Tak więc, mimo że może tego tak nie widać, korzystamy z tego maila, choć warto tu zaznaczyć, że zmienił się sposób w jaki to robimy.

Tak jak w pozostałych płaszczyznach cyfrowych, tak samo i z mailami przeszliśmy do strefy mobilnej. Częściej sprawdzamy pocztę na smartfonie, tablecie, a nawet na smartwatchu. Jeśli już zaglądamy do swojej skrzynki z poziomu komputera, to najczęściej robimy to przez przeglądarkę internetową. No właśnie, skoro także i z korespondencją przedstawiliśmy się na urządzenia przenośne, za pomocą mobilnych klientów, to dlaczego nie używać ich również na stacjonarnym sprzęcie? I jeszcze jedno pytanie: co w tej kwestii ma do powiedzenia Amiga?

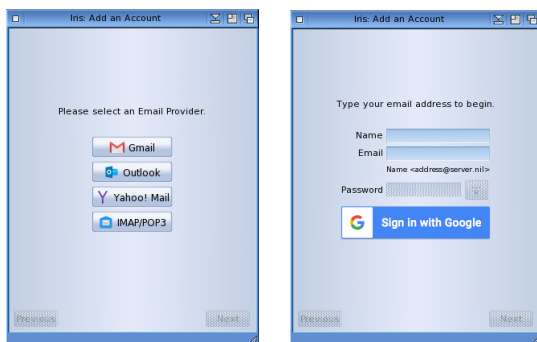
‘Don Rafito’

Co do metody sprawdzania poczty, myślę, że chodzi głównie o szybkość i wygodę. Telefon łatwiej wyciągnąć z kieszeni, aniżeli za każdym razem uruchamiać komputer. No, ale jeśli już mamy włączony ten komputer, to łatwiej by było także skorzystać z klienta, aniżeli za każdym razem, może nie tyle uruchamiać przeglądarkę, ile logować się na swoje konto. Robiąc to samo za pomocą programu pocztowego, wystarczy uruchomić aplikację, a ona sama już sprawdzi nam korespondencję.

Amiga w swej historii miała już styczność z pocztą elektroniczną. Wszyscy dobrze kojarzą program YAM. Warto nadmienić, że aplikacja nadal jest rozwijana i dostępna na wszystkie Przyjaciółki, zarówno linii klasycznej jak NG. Prócz YAM-a, warto także wymienić klienta o nazwie Simple Mail, także dostępnego na wszystkie systemy amigowe. Mimo to postanowiłem nieco bliżej przyjrzeć się programowi. Można zadać pytanie dlaczego? Można powiedzieć, że niejako zagrało tu pierwsze wrażenie, a dokładniej mówiąc prostota konfiguracji podczas parowania aplikacji z moim prywatnym kontem mailowym na Google. Cała czynność zajęła mi dosłownie chwilę i można to przedstawić w kilku krokach.

Po pobraniu archiwum wypakowujemy w dowolne miejsce. Następnie uruchamiamy program. W menu RMB wybieramy Settings, a następnie Add an Account. Po otwarciu okna widać, że autor zawarł w programie preinstalowaną opcję parowania dla trzech serwisów: Google, Outlook i Yahoo. W moim przypadku wybrałem to pierwsze. W kolejnym oknie wpisujemy nazwę, adres mailowy oraz hasło. Klikamy w Sign in with Google. Otwiera nam się przeglądarka internetowa (domyślnie OWB), na której logujemy się na swoje konto, w moim przypadku na Google i potwierdzamy dostęp dla programu Iris. Po zamknięciu przeglądarki mamy już dostęp do swojej z poczty z poziomu klienta. Całość operacji zajmuje dosłownie kilka minut. Ale żeby nie być gołosłownym, postanowiłem przetestować program z innym serwisem.

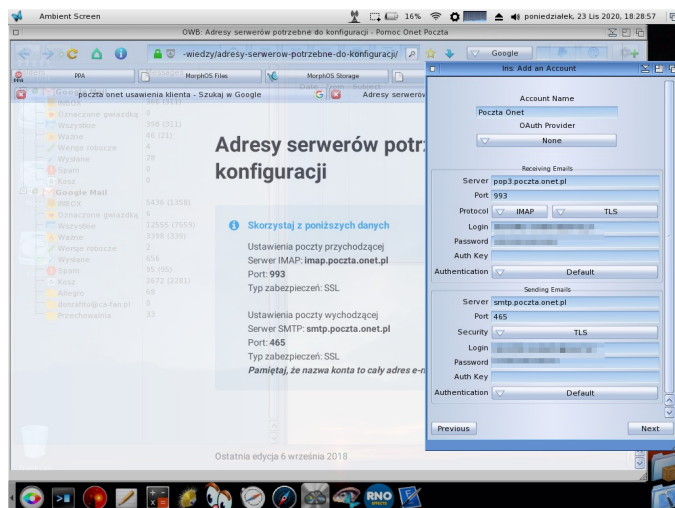
Początkowo do tego zadania chciałem zaprząć skrzynkę założoną na stronie Wirtualnej Polski. Niestety skomplikowany proces zakładania konta, wymuszający kontakt z konsultantem,



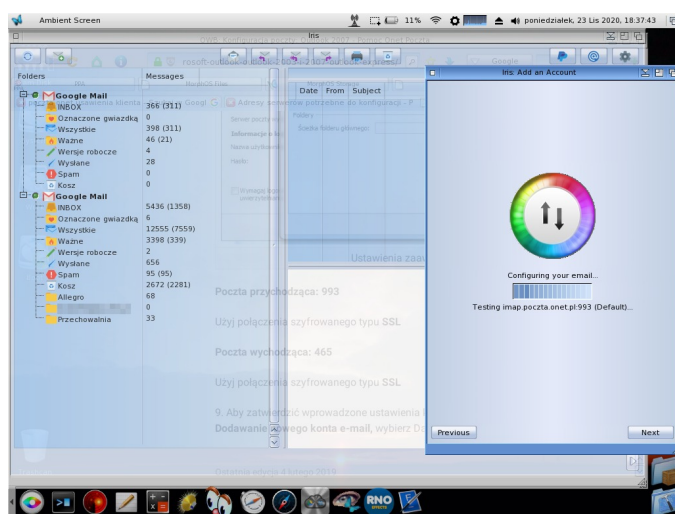
Dodawanie nowego konta e-mail i logowanie do konta Google

z którym to kontakt okazał się bardzo utrudniony – obojętnie czy próbowałem przez infolinię, czy też przez chat – zmusił mnie do założenia poczty email na portalu Onet.pl. Tu nie było takich problemów i po założeniu skrzynki przystąpiłem do dodania konta programie Iris. Tak jak przy skrzynce Google: Settings, a następnie Add an Account. W tym przypadku nie ma opcji dla poczty w Onecie, zatem klikamy w IMAP/POP3. W następnym oknie podajemy nazwę, adres email i hasło. Klikamy na Next i w tym momencie program łączy się z serwerem. Po chwili w oknie głównym klienta wyskoczy nowo dodana skrzynka. Wydawałoby się równie proste i nieskomplikowane, ale jak się potem okazało, program nie wyświetlał wszystkich folderów z poczty założonej na Onecie, a także nie wyświetlał treści wiadomości przychodzących.

Co się zatem podziało? O ile w przypadku serwisów dodanych przez autora nie ma żadnych problemów ze sparowaniem skrzynki, w moim przypadku Google, to mogą się one pojawić, jeśli dodajemy adres e-mail spoza preinstalowanej listy, poprzez wspomnianą wyżej opcję POP3/IMAP. Okazało się, że przy automatycznym dodawaniu skrzynki, Iris dodaje ją przez serwer POP3, gdzie poczta Onetu korzysta z IMAP. Postanowiłem skonfigurować ją jeszcze raz, wprowadzając parametry własnoręcznie. W tym celu usunąłem nowo dodane konto Onet, a następnie powtórzyłem operację dodawania. Tylko że na etapie wprowadzania adresu specjalnie zrobiłem literówkę w nazwie adresu. Dzięki temu program nie połączył się z pocztą, powiadamiając nas o błędzie, a następnie otworzył okno, w którym ręcznie wprowadzamy parametry skrzynki. Oczywiście w pierwszej kolejności poprawiłem ów błąd w nazwie, a następnie wprowadziłem poprawne dane odnośnie do serwerów i numerów portów, które są podane na stronach pomocowych Onetu. Po sfinalizowaniu tej czynności skrzynka została dodana prawidłowo, wraz ze wszystkimi folderami. Nie było także problemów z wyświetlaniem wiadomości. Warto dodać, że ręczną konfigurację skrzynki można zrobić nie tylko na poziomie dodawania konta, ale także potem, w trakcie jej używania i nie ma potrzeby na nowo jej dodawać.



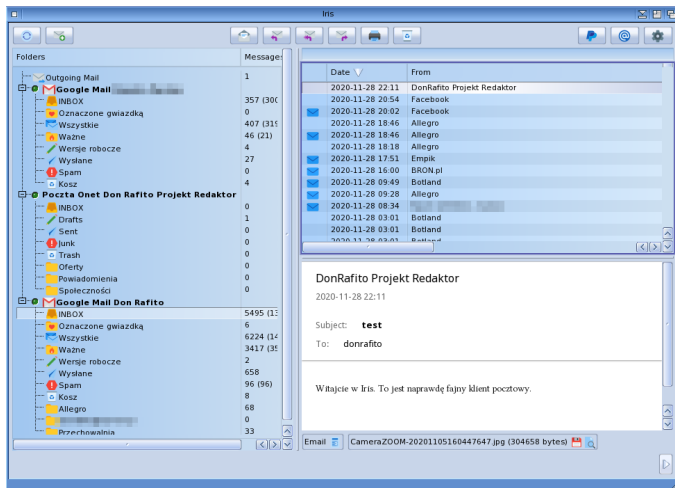
Wprowadzanie poprawnych parametrów w poczcie Onet



Proces dodawania nowego konta i łączenia się z serwerem

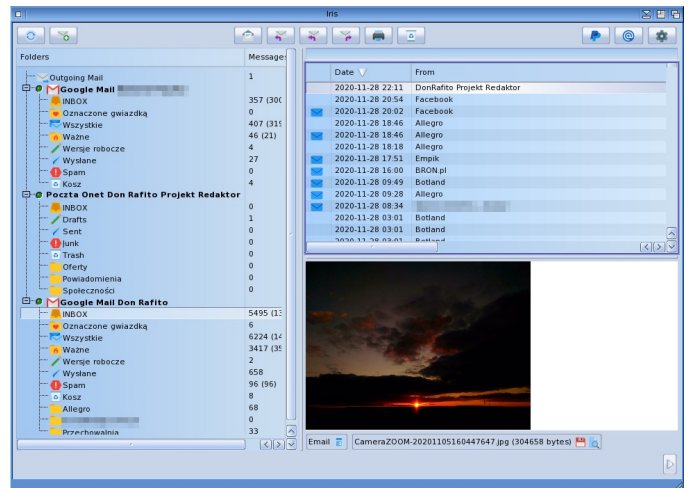
Mimo że poniekąd odpowiedź już padła, nadal można zapytać, dlaczego Iris, skoro w artykule wspominam także i YAM-a i Simple Maila. Ten pierwszy niestety na chwilę obecną, mimo że nadal jest rozwijany, wciąż nie obsługuje jeszcze serwera IMAP i pomimo tego, że próbowałem sparować obie skrzynki, poprzez ręczną konfigurację parametrów, nie połączył się ani z Google, ani z Onetem. Co do drugiego klienta, owszem IMAP jest już zaimplementowany, ale niestety mimo wielokrotnego i mozolnego wprowadzania parametrów obu skrzynek, także nie połączył się z żadnym z testowanych kont e-mailowych. Iris w tym zestawieniu, mimo opisanych kłopotów, wypadł zadowalająco. Oczywiście, żeby być w pełni obiektywnym, musiałbym przetestować opisywanego klienta z dużo większą ilością serwisów, do czego Was zachęcam. Niemniej jednak, w mojej ocenie program jest wart uwagi, a w związku z tym, że jest on darmowy, nie stoi na przeszkodzie, aby go w każdej chwili wypróbować.

Co do funkcji programu, czyli: sprawdzanie poczty, wysyłanie czy pobieranie załączników, przeglądanie folderów, kasowanie



Ekran główny programu – wyświetlanie treści maila

wiadomości (moja ulubiona opcja — można mieć przykładowo nawet i tysiąc starych wiadomości, zaznaczamy wszystkie, potem kasuj i już, nie ma ich), przekazywanie dalej, wszystko działa poprawnie i nie zauważyłem jakichś rażących błędów czy uchybień. Przerzucanie mailami czy załącznikami między skrzynkami także nie sprawiło większych kłopotów. Domyślnie klient nie przechowuje maili w komputerze i za każdym razem wczytuje je z sieci. Ale jeśli chcemy mieć szybszy dostęp do wiadomości, Iris ma także możliwość robienia ich kopii na dysku twardym i synchronizowania po uruchomieniu programu oraz po każdej naszej operacji. Co do bezpieczeństwa, standardowo program korzysta z protokołów SSL. Iris bez najmniejszych problemów pokazuje standardowe dla dzisiejszych czasów e-maile w formie html. Żaden z pozostałych mailerów nie daje sobie z nimi wystarczająco dobrze rady.



Ekran główny programu – wyświetlanie załącznika

Reasumując: jedyną rażącą wadą, która mi w tej aplikacji przeszkadza, jest to, że program dostępny jest wyłącznie dla systemu MorphOS. Zatem użytkownicy pozostałych amigowych i post-amigowych OS-ów, mogą na chwilę obecną tylko obejść się smakiem. A fakt, że w porównaniu do pozostałych wymienionych w artykule klientów pocztowych, Iris wypada bardzo dobrze, może wywołać tylko zazdrość, że jak na amigowe warunki, to dość dobrze dopracowana aplikacja tego typu.

Tytuł: Iris
Platforma: MorphOS
Autor/Wydawca: Jacek Piszczek
Rok: 2020
Ocena: 9

Wayfarer, czyli światełko w tunelu

Ostatnie miesiące przyniosły sporo ciekawostek, jednak z naszego – niebieskiego – punktu widzenia najmocniejszym (i to podwójnym) uderzeniem był fakt premiery nowej odsłony MorphOS-a, a zaraz potem – pierwsza publiczna wersja nowej przeglądarki internetowej, czyli tytułowego Wayfarera.

‘recedent’

O pracach nad nową przeglądarką wspominałem już w naszym magazynie, ale dla tych którzy nie są w temacie – soft stworzył od podstaw nasz rodak, Jacek ‘jacadcaps’ Piszczek – przy wydatnej pomocy ludzi z MorphOS Teamu, ze szczególnym uwzględnieniem Harrego ‘Piru’ Sintonena. Projekt nabrał ostatecznego kształtu również dzięki André Siegelowi oraz ‘jPV’, ale nie można nie wspomnieć również o benedyktyńskiej pracy reszty zespołu, bowiem aby „słowo stało się ciałem”

potrzebne było przygotowanie podstaw systemowych – wszelkich mechanizmów i programiszczy, które działają „pod skórą” MorphOS-a niczym korzenie wspaniałego drzewa – niewidoczne, a jednak niezbędne do jego funkcjonowania. Z tego też powodu przeglądarka – nawet w wersji „beta” – musiała poczekać, aż publiczna wersja systemu będzie odpowiednio „dojrzała”. Ale wróćmy do konkretów: Wayfarer bazuje na nowoczesnej, bo pochodzącej z połowy ubiegłego roku wersji silnika Apple Webkit i prawdziwym „żabim skokiem” umożliwia nam, biednym mosowcom, cieszenie się owocami „współczesnych internetów”. Oczywiście są jeszcze obszary gdzie ustępuje pola leciwej Odyssey, tym bardziej że właśnie dobiła ona do wersji 1.26, ale nawet w obecnej odsłonie pokazuje moc, wlewa w nasze serca nową nadzieję i odpędza mroczne widma.

Gdzie mogę go dostać?

Przeglądarkę w aktualnej wersji (w chwili gdy piszę te słowa nosi ona numer 1.11, ale numeracja bardzo często się zmienia) można pobrać z dedykowanej strony internetowej – <https://wayfarer.icu>. Spieszę donieść, że wspomniana witryna działa bezproblemowo pod Odyssey, nie trzeba się więc posiłkować żadnym „zewnętrznym” systemem operacyjnym. Zanim jednak z niecierpliwością otworzycie dwudziestoczworomegabajtowe archiwum upewnijcie się, że spełnacie wymagania sprzętowo-programowe. Absolutnym minimum do uruchomienia przeglądarki w aktualnej wersji jest komputer z systemem MorphOS w wersji 3.15 i tego w żaden sposób nie da się przeskoczyć (pisałem już zresztą o tym wcześniej).

Co do sprzętu – autor zaleca uzbroić się w 1 GB RAM i procesor taktowany częstotliwością minimum 1,5 GHz. O ile jednak ilość „zjadanej” pamięci – jeśli nie zaczynamy szaleć – nie jest bardzo przerażająca (czytałem nawet o użytkownikach, którzy przeglądają internet na Wayfarerze na komputerze z 512 MB pamięci operacyjnej) to barierę prędkościową radzę brać na poważnie. Mocarność Waszego sprzętu bardzo wpływa na subiektywne odczucie z użytkowania programu. Dość powiedzieć, że użytkownicy najmocniejszej wersji iBooka (1,33 GHz) mocno kręcą nosem na prędkość działania przeglądarki, a niektóre sklepy internetowe ślimaczą się nawet na najszybszych G5.

Z tego co mi wiadomo, to głównym winowajcą spowolnień jest obmierzły JavaScript. O ile bowiem w Odyssey część skryptów nie działa (a zatem – nie wykonuje się i nie obciąża procesora), to Wayfarer – jako aplikacja bazująca na nowszym i bardziej kompatybilnym silniku – przetwarza ich znacznie więcej. Oczywiście optymalizacje wydajności mogą się w przyszłości przytrafić, ale – powiedzmy sobie szczerze – jeśli do tej pory mieliście jakieś wątpliwości, że era morphosowych „bieda-

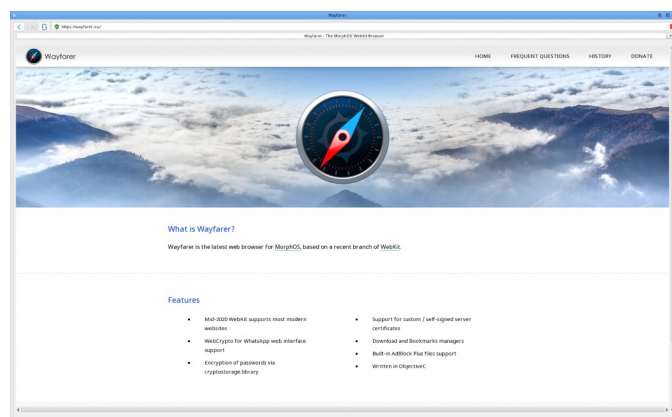
–sprzętów” powoli i nieubłaganie przemija, to włączcie sobie Google Docs na Wayfarerze. Szybko Wam przejdzie.

Jak to działa?

Do testów wydajnościowych jeszcze dojdziemy, tymczasem zajmijmy się podstawami. Jak to działa, jak wygląda i które strony – dotychczas niedostępne – wreszcie będzie można przeglądać?

Niecierpliwa mosowca, która drżącymi z przejęcia rękami rozpakowuje archiwum z programem dostrzeże dwie rzeczy: po pierwsze – plik wykonywalny Wayfarera to zaledwie 22,8 MB (co w porównaniu z „wypasionym” Odyssey-JIT, który zajmuje na dysku ponad 65 MB robi wrażenie – choć jeśli mamy oddać sprawiedliwość, to zwykły Odyssey zajmuje około 18 MB), po drugie – rzuca się w oczy dodatkowa ikonka, uruchamiająca narzędzie do importowania danych (linków czy sesji) z OWB. Cieszy, że nie trzeba robić tego ręcznie, zwłaszcza jeśli nad konfiguracją Odyssey do swoich potrzeb spędziliśmy długie godziny.

Uruchamiając program spostrzeżemy, że przez tych kilka sekund podczas których Wayfarer przygotowuje się do pokazania głównego okna, wyświetla się nam splash-window. Podobne zachowanie czeka nas przy zamykaniu programu (przeglądarka „czyści” wtedy po sobie różne zajmowane zasoby). A kiedy już browser po raz pierwszy się nam ukaże w pełnej krasie... zapewne przeżyjecie drobny zawód. Wayfarer z wyglądu jest bardzo surowy, by nie rzec – spartański:



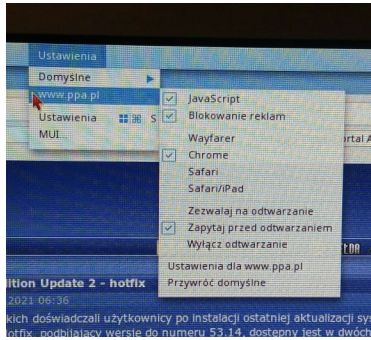
Okno z paskiem adresu, trzy przyciski po lewej, aktywna zakładka i właściwie nic więcej. Domyślny wygląd można nieco „ubogacić”, dodając pasek statusu lub szybkich linków (z menu „Widok” z górnej belki) ale to by było na tyle (chyba że nacieszycie oczy zieloną „tarczką” symbolizującą bezpieczne połączenie czy pomarańczowo-czerwoną „zakładką”, która pokazuje czy przeglądana strona znajduje się w ulubionych).

AMIGA NG 10 (01) 2021

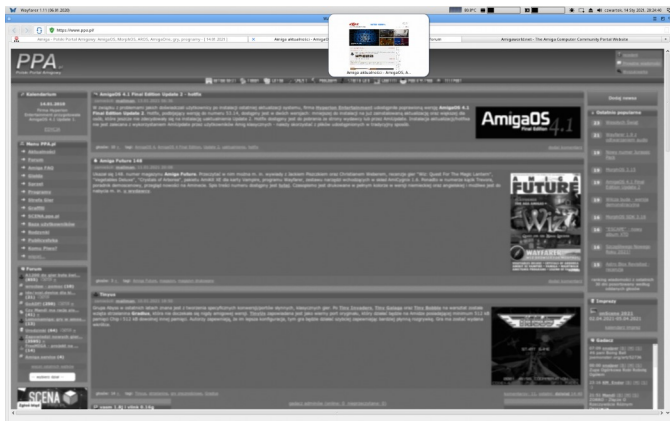
The screenshot shows the Wayfarer application window. At the top, the title bar says 'Wayfarer'. Below it is a navigation bar with a search icon and the text 'wayfarer://downloads'. The main area is a table with the following columns: 'URL pobierania', 'Cel', 'Rozmiar pobierania', 'Szybkość', and 'Pozostały szacowany czas'. The first row of data contains the following information:

URL pobierania	Cel	Rozmiar pobierania	Szybkość	Pozostały szacowany czas
http://www.xenosoft.de/linux-image-5.10-r4c4.X1000_X5000.tar.gz	Ram Disk linux-image-5.10-r4c4.X1000_X5000.tar - 1 gz	84,340 MB (49,599 MB)	2678.81 MB/s	1195046.28 s

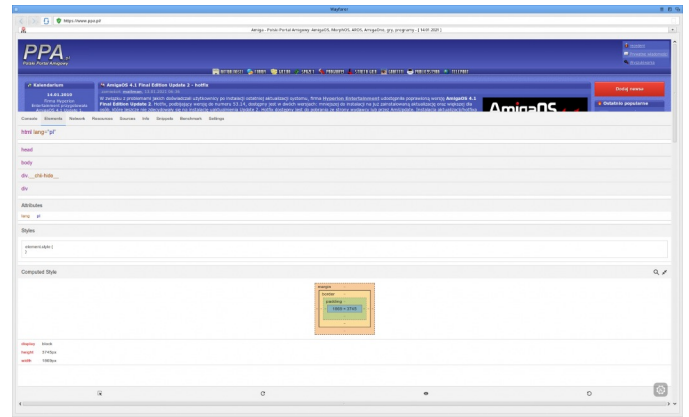
At the bottom of the window, there is a status bar that says 'Ram Disk'.



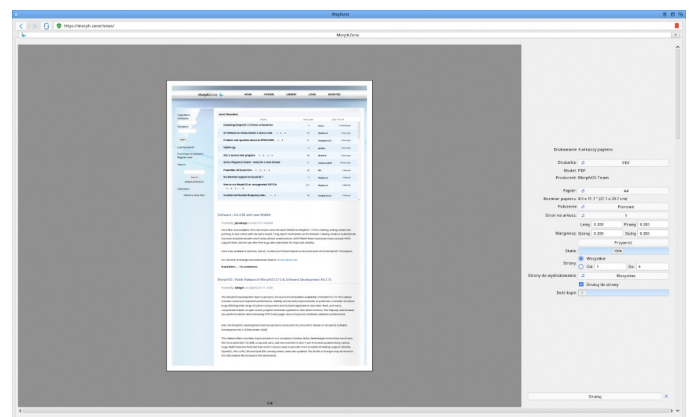
Inną ciekawą możliwością przeglądarki jest szybki podgląd zawartości strony otwartej na zakładce w tle bez konieczności przełączania się na nią. Wystarczy przez chwilę przytrzymać wskaźnik myszy nad zakładką i po chwili pojawia się „dymek” z obrazkiem przypominającym nam coś tam mamy pootwierane. Co ciekawe – autor pomysłowo wykorzystał do tej funkcjonalności mechanizm „bubble help” od lat obecny w MUI. A skoro już przy zakładkach jesteśmy – jeśli za bardzo się rozpasaliście w ich otwieraniu i komputer zaczyna zbyt szybko się pocić – mamy możliwość „uśpienia” tych, których w danej chwili nie przeglądamy ale nie chcemy jeszcze zamykać (pojedynczo, albo hurtem – wszystkich poza aktualnie przeglądaną). Zawartość takiej zakładki przestaje się odświeżać (i przy okazji – pożerać nasze cenne zasoby) i staje się szara niczym – nie przymierzając – rolka papieru toaletowego rocznik 1954 z Fabryki Celulozy i Papieru im. Jarosława Dąbrowskiego w Kluczkach. Stan ten trwa póki nie każemy zakładki „wybudzić”:



Jeśli zajmujecie się web-developerką (na post-amigowym systemie operacyjnym? serio?) to z pewnością ucieszą się, że Wayfarer ma wbudowaną funkcjonalność „debugowania” przeglądanej strony – służą do tego tak zwane moduły Eruda. Po odblokowaniu któregośkolwiek z nich, w prawym dolnym rogu okna przeglądarki pojawia się półprzezroczysta ikonka z wizerunkiem narzędzi. Jeśli na nią klikniemy, z dolnej krawędzi okna wychynie na nas cała masa opcji i tajemniczych elementów gotowych do zbadania (kolejny zrzut).

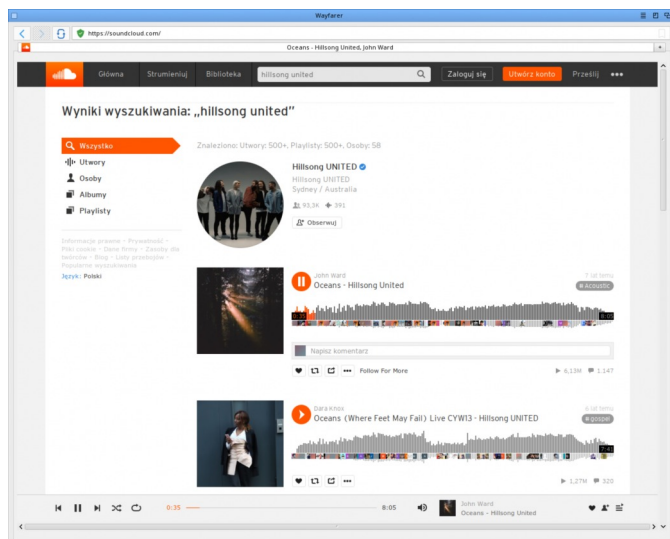


Od wersji 1.6 Wayfarer potrafi drukować zawartość stron. Opcja ta działa w pełnym WYSIWYG, po młknięciu w „Drukuj” (albo prawa Amiga + P) wyświetla nam się w zakładce ładny, systemowy requester z podglądem – w przeciwieństwie do Odyssey, gdzie można było stronę odesłać do wybranego urządzenia bez wcześniejszego podglądu, albo ewentualnie – najpierw zapisać do PDF i dopiero wydrukować, na przykład z poziomu VPDF:



Przy okazji pierwszych zapowiedzi „Wayfarera” w naszej gazecie wspominałem, że Jacek nie planuje dodawania do pisanej przez siebie przeglądarki opcji odtwarzania multimedialnych, gdyż nie uważa aby posiadane przez nas komputery miały na tyle dostępnej mocy obliczeniowej aby multimedia „uciągnąć”. Najwyraźniej jednak dał się przebłagać, bo pojawiła się pierwsza jaskółka sugerująca nadchodzącą zmianę tego stanu rzeczy. Otóż w wersji 1.10 otrzymaliśmy (fanfary) możliwość odtwarzania audio! Co prawda nie rozwiązuje to „problemu jutuba”, ale nie od razu Kraków zbudowano. Za to serwisy w stylu SoundCloud i przeróżne internetowe stacje radiowe działają bez zarzutu, co widać choćby na załączonym obrazku na następnej stronie.

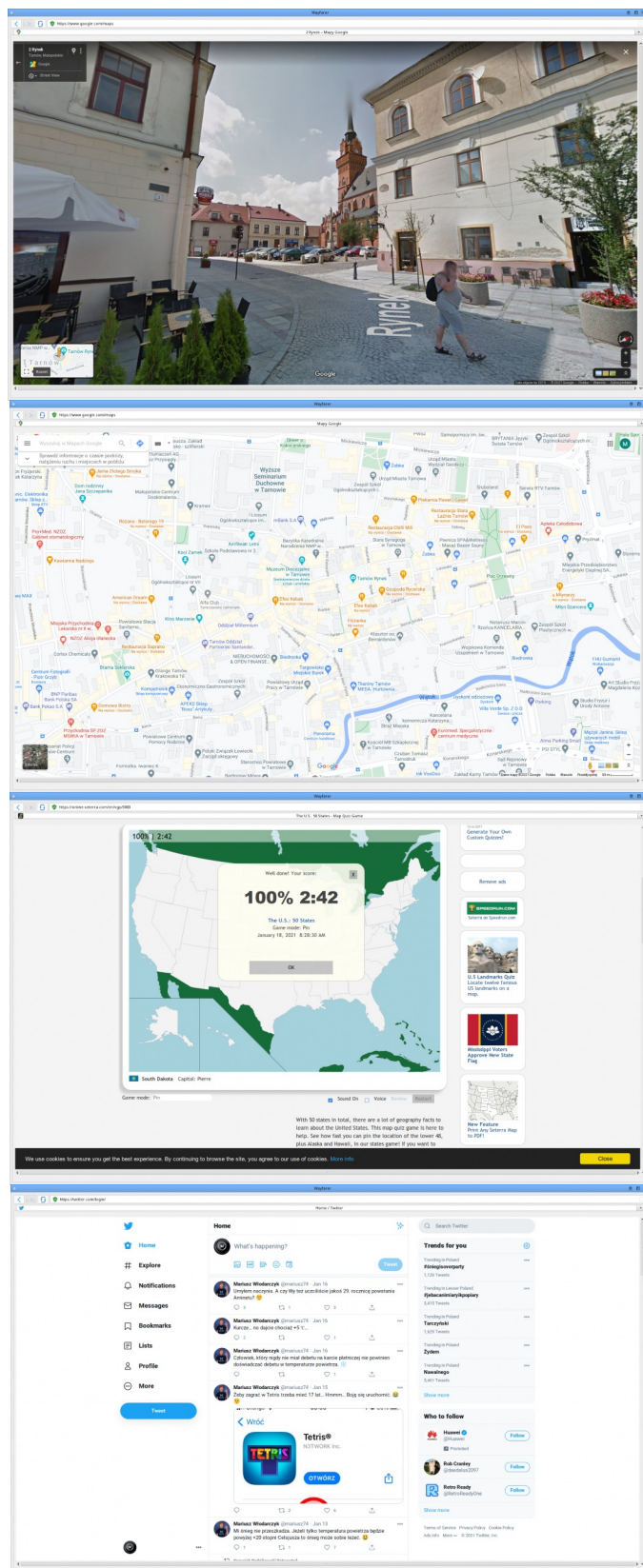
Jako, że zbliżamy się ku końcowi tej recenzji – wypada jakoś porównać Wayfarera do Odyssey. Pierwszym co omówię jest kompatybilność ze stronami internetowymi, która plasuje się



zwyczajnie o klasę wyżej niż w przypadku starszej przeglądarki. Bez problemu przebrniemy przez różne testy CAPTCHA, skorzystamy z Gmail/Google Docs itp., wyślemy przelew za pośrednictwem PayPala, obsłużymy Google Maps (tutdzież Street View, chociaż to zdecydowanie zabawa dla cierpliwych – podobnie jak buszowanie po Facebooku) a nawet – zagramy w proste gry przeglądarkowe (bo te wymagające WebGL się na nas oczywiście wypną). Krótko mówiąc – Wayfarer jest jak powiew świeżego powietrza, lub tytułowe światółko w tunelu. Jednak na tym świecie nic nie ma za darmo – całe to dobro ma swoją cenę, którą jest zwiększone zapotrzebowanie na pamięć a przede wszystkim – moc obliczeniową naszego komputera. Wierzę jednak w kunszt naszych „niebieskich” developerów i liczę, że potrafią nas jeszcze tym i owym zaskoczyć, czego w bieżącym 2021 roku wszystkim wrednym mosowcom z całego serca życzę.

Jako że nadeszła nieuchronnie pora wyciągnąć jakieś konkluzje z całej tej pisaniny – postaram się wypunktować moje subiektywne spostrzeżenia (myślę, że wystarczą trzy). No to jadziem:

- Wayfarer to nowy projekt, oparty na aktualnym (jak na nasze warunki to nawet superaktualnym) silniku. Myślę, że ma wszelki potencjał aby stać się prawdziwym „Killer Appem” dla MorphOS-a.
- Przeglądarka jest aktywnie rozwijana w tempie, które zawstydza większość amigowych projektów programistycznych. Co ciekawe – jej powstanie niejako wymusiło wprowadzenie do wnętrza MorphOS-a szeregu nowoczesnych rozwiązań (jest to pewne kuriozum, że rozwój przeglądarki internetowej „napędza” niejako rozwój całego systemu, ale we współczesnym świecie informatyki wiele już widzieliśmy i pewnie niejedno jeszcze zobaczymy).
- Pod względem prędkości Wayfarer odstaje in minus od Odyssey i nie wiadomo czy mu kiedykolwiek dorówna. Z drugiej strony – Odyssey prędkościowo odstaje od



Sputnika a chyba nikt nie rozważa przeglądania współczesnego internetu pod tą przeglądarką. Co prowadzi nas do jednego wniosku – użytkownicy MorphOS-a chyba właśnie sobie uświadamiają, że potrzebują mocniejszych komputerów niż pocziwe G4.

VectorInk

To grafika rastrowa zawsze była mocną stroną Amigi. Do „wektorów” w naszym świecie programów powstało mało i nie zdobyły sobie wielkiej popularności. Być może dlatego, że układy graficzne naszych Amig preferowały raczej manipulację bitplanów niż mozolne mlócenie prockiem kształtów opisanych formułami matematycznymi? Tak czy siak – mieliśmy DrawStudio, ewentualnie AmiFiga i praktycznie nic więcej.

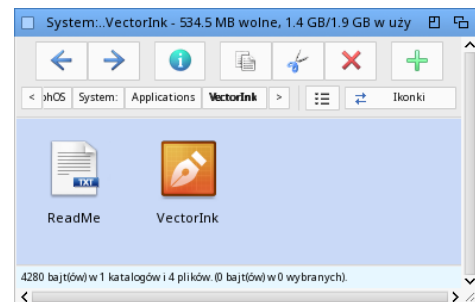
Ten stan rzeczy trwał bardzo długo i – szczerze mówiąc – nie spodziewałem się, że cokolwiek w tej kwestii się zmieni. Co prawda na MorphOS-a pojawił się – sygnowany przez niejakiego Kronosa – program SteamDraw, jednak nie był on całkiem ukończony i pozostawiał wiele do życzenia w materii użyteczności. Dość powiedzieć, że po krótkich testach postanowiłem dać mu spokój. Niedosięgniętym wzorem w materii użyteczności był dla mnie darmowy Inkscape, dostępny na szereg platform nie-amigowych. Zainstalowałem go pod OSX, a pod emulowanym Makiem miałem dodatkowo starą wersję Macromedia Freehanda (na którym „popelniłem” kilka grafik w czasach studiów – między innymi wykorzystanych w mojej pracy magisterskiej).

Po jakimś czasie zauważyłem, że sporo programów posiada swoje „webowe” odpowiedniki, często o bardzo rozbudowanych możliwościach. Postanowiłem spróbować wykorzystać jeden z nich do edycji wektorów i ich zapisu do popularnego formatu SVG. Odnalazłem w sieci programik SVG-edit, który najwyraźniej działał pod Odyssey. Mimo jednak że do podstawowej edycji był jak najbardziej wystarczający, to uruchamianie go pod przeglądarką może nie „zabijało”, ale z całą pewnością okulało końcową wydajność – jak na prosty edytor wektorów apka była po prostu zbyt ślamazarna. Najwyraźniej jednak nie tylko ja wpadłem na ten genialny pomysł, gdyż nie tak dawno temu pojawił się VectorInk – program, który w twórczy sposób przerabiając na MUI webowy edytor wektorów (a konkretnie – Method Draw, będący forkiem wspomnianego wcześniej SVG-edita) opakował go w pociętą wersję Odyssey

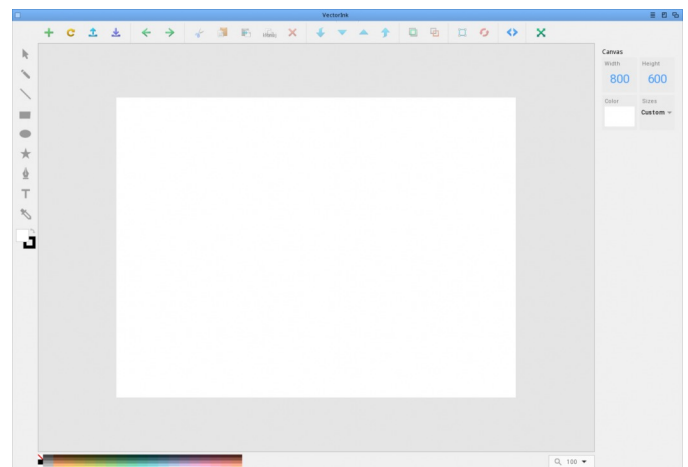
‘recedent’

właśnie. W podobny sposób zresztą ten sam autor – André Siegel – powołał wcześniej do życia prosty procesor tekstu, którego znamy pod nazwą Folio.

No dobra – to od czego zaczynamy? Myślę że od instalacji programu. Po rozpakowaniu archiwum ukazuje się nam katalog instalacyjny (który nie robi jednakże nic szczególnego – kopiuje wszystkie pliki programu do SYS:Applications/VectorInk – równie dobrze możemy zrobić to ręcznie). Po krótkiej chwili jesteśmy gotowi uruchomić program.



VectorInk uruchamia się żwawo (wyświetlając na ułamek sekundy całkiem zgrabnie narysowany splash-screen) i naszym oczom ukazuje się prosty acz estetyczny toolbar – oraz pusta strona, na której będziemy mogli rozwinąć swój artystyczny talent.

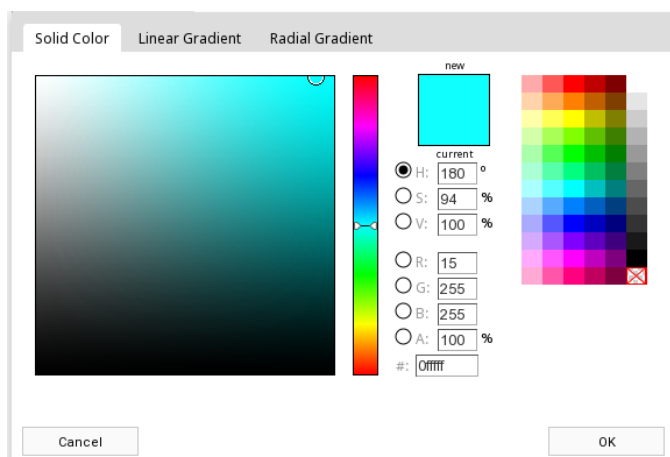


Stylizacja ikon z górnego rzędu (służących do operacji

i przekształceń na wczytanych/tworzonych kształtach) przypomina trochę tę, która domyślnie użyta jest w Odyssey – niekoniecznie moja ulubiona, choć czytelna. Oczywiście nie byłbym sobą gdybym się do czegoś nie przyczepił – moim zdaniem ikonki powinny mieć albo opis, albo „bąbelkową” pomoc dostępną po najechaniu. Użytkownik niekoniecznie musi się orientować, że kartka na tle brązowożółtej podkładki to polecenie „Copy” a kartka na tle drugiej kartki to „Clone”. Osobiście – dla własnej wygody dodałem mały napis na ikonce „klonującej”, aby uniknąć pomyłki. Jeżeli macie ochotę pracować w trybie pełnoekranowym to nic nie stoi mu na przeszkodzie – ostatnia z rzędu ikonek – ta z czterema strzałkami – przerzuca edytor na fullscreen (tak samo działa zresztą znany „przeglądarkowy” skrót – czyli F11).

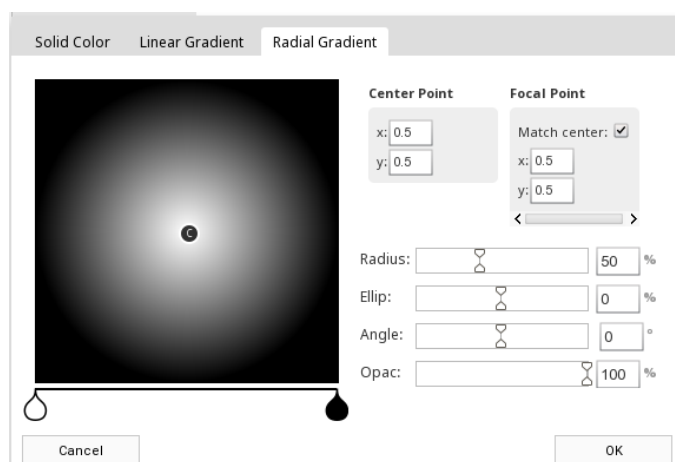
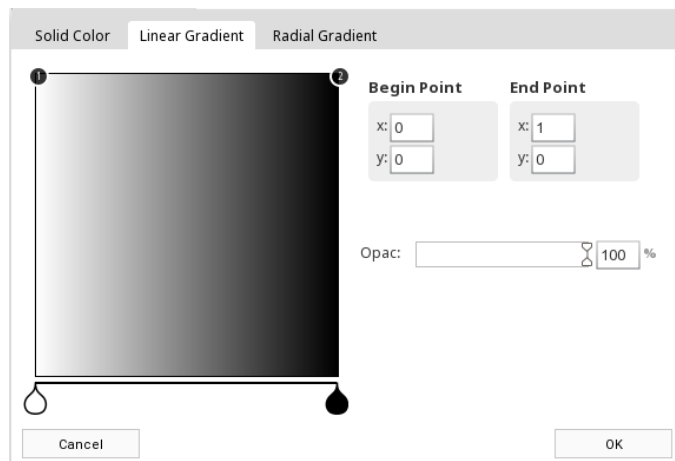
Na pasku po lewej stronie natomiast odnajdziemy narzędzia do tworzenia przeróżnych wektorowych kształtów (nic specjalnie odkrywczego – rysowanie dowolne, linia, czworokąt, elipsa, wielokąt, „pióro” czy tekst – do tego wszyscy jesteśmy przyzwyczajeni). Pokazuje również aktualnie używany kolor wypełnienia i obrysu. Aktywne narzędzie z domyślnego „szarego” staje się kolorowe.

Na dolnej krawędzi natomiast znajduje się paleta kolorów (bogata, ale w mojej opinii dziwnie dobrana – najwyraźniej pastelowe kolory są w tym sezonie najmodniejsze). Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby wybraną barwę zmodyfikować – poprzez kliknięcie na aktywnym kolorze na wspomnianym panelu po lewej stronie. Ukáže się nam wówczas niesystemowe, ale wystarczająco czytelne i responsywne okienko jego edycji:



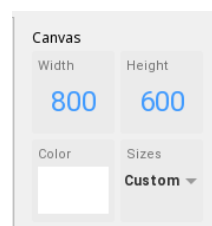
Za jego pomocą możemy również tworzyć i modyfikować gradienty (zrzuty w sąsiedniej szpalcie).

Jak widzicie – program najwyraźniej zakłada znajomość u użytkownika języka angielskiego. Dostępność innych wersji językowych to jedna ze spraw, które autor pozostawia jako ewentualne opcje rozwojowe.



Na dole głównego ekranu po prawej stronie można dostrzec gadżet służący do ustawienia bieżącego powiększenia naszego dzieła (w zakresie od 6 do 1600% – szkoda, że nie mamy możliwości ustawienia dowolnego lub powiększenia „lupą” wybranego elementu obrazu).

Po prawej stronie natomiast mamy opcje naszego obszaru roboczego – czy też „płótna”, jeśli tak wolicie go nazwać. Program podaje nam jego aktualną szerokość i wysokość (z możliwością ich modyfikacji – w tym celu należy kliknąć na określonym polu LPM, przytrzymać go i pociągnąć w górę i w dół – niestety nie ma możliwości wprowadzenia danych numerycznie, po prostu wpisując je z klawiatury; spróbujcie w ten sposób ustawić wielkość obszaru roboczego na 64x64 pikseli w czasie poniżej pięciu minut – to ciekawe ćwiczenie, uczące cierpliwości) oraz gadżet, przy pomocy którego możemy wybrać jedną ze zdefiniowanych na stałe rozdzielczości.

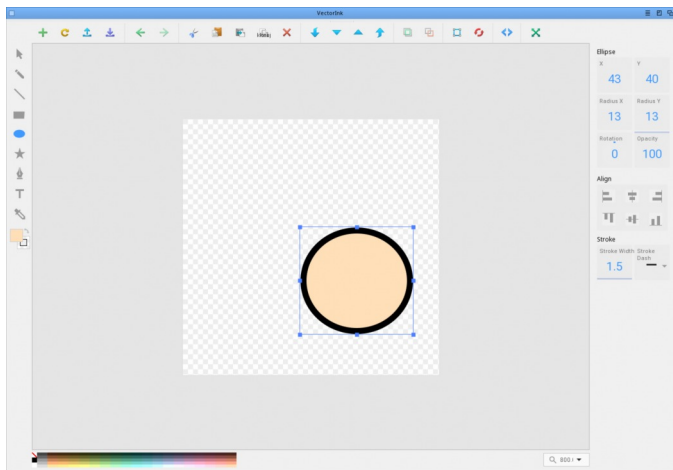


Wspomniałem, że nie mamy możliwości ustawienia wielkości obszaru numerycznie? Nie jest to do końca prawdą, chociaż przyda się typowo amigowe kombinowanie. Program umożliwia nam bowiem dowolne grzebanie w „kodzie” tworzonego obrazka. Ponieważ format SVG (o ile nie próbujemy w nim za bardzo czarować) jest dość czytelny nawet dla laika, zawsze możemy (najlepiej na samym początku naszej edycji) mlasknąć ikonkę edytowania źródeł z górnego menu:

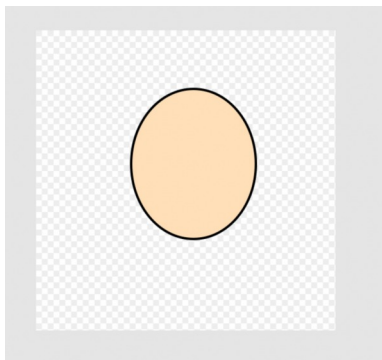


i w pierwszej linijce mamy jak wół `svg width` i `height`. Proste, prawda? No, to wszystko sobie ustawiliśmy, pora trzasnąć jakąś ikonkę. Na dobry początek spróbujemy może stworzyć fajnego avatara na PPA. Wielkość ustawiona, jedziemy.

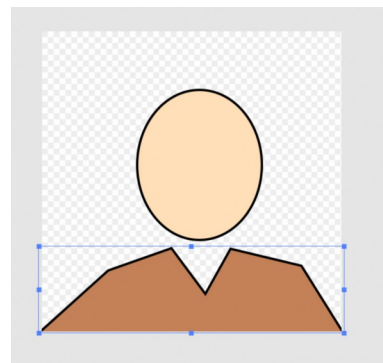
Zaczynamy od owalu twarzy:



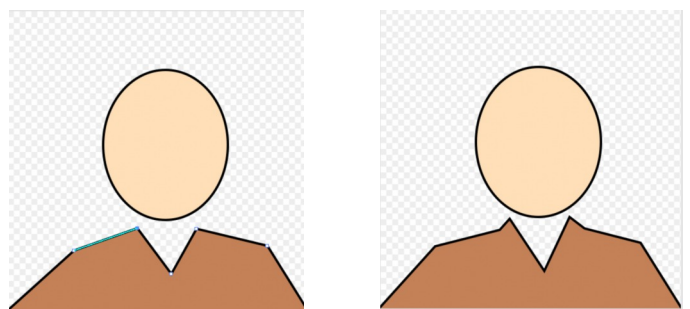
Trochę gruba kreska wyszła na obrys, na szczęście pojawiły się nam nowe opcje po prawej stronie. `Stroke Width` dajemy na 0.5 (pamiętajcie o sztuczce z edycją SVG). Pozycję i wielkość naszej łepetyny możemy modyfikować zarówno „ręcznie” (będzie trzeba wybrać „cursor” z menu po lewej) albo „suwając” mysz i używając kwadracików po prawej. Dobra, gotowe:



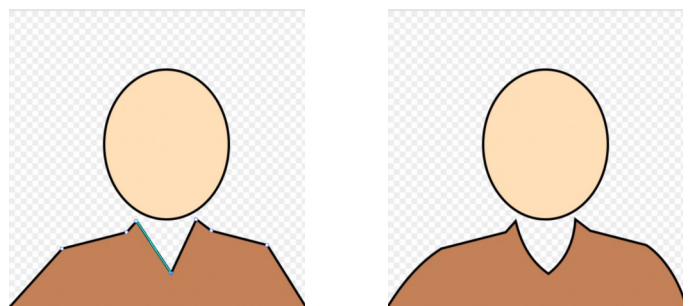
To teraz robimy ubranko. Jakaś brunatna koszulka będzie w sam raz. Tym razem użyjemy „pióra” i stoczmy nierówną wałkę z węzłami i uchwytami.



Jak widzicie, specjalnie nie domknąłem ścieżki – zamiast tego kliknąłem PPM. Dzięki temu nie mamy kreski przy dolnej krawędzi. Program sprytnie zapamiętał jakiej użyliśmy ostatnio grubości ścieżki i nie musieliśmy ustawiać jej ponownie. No, ale – jak widać – zapomniałem o kołnierzyku dla koszulki, trzeba będzie dodać po jednym punkcie ścieżki na lewo i prawo od głowy. Zaznaczamy dany fragment (klikając na punkcie – wiem, nieintuicyjne) i z menu po prawej stronie wybieramy „Add Node”, a potem przeciągamy nowy węzeł ścieżki w przewidziane dla niego miejsce:

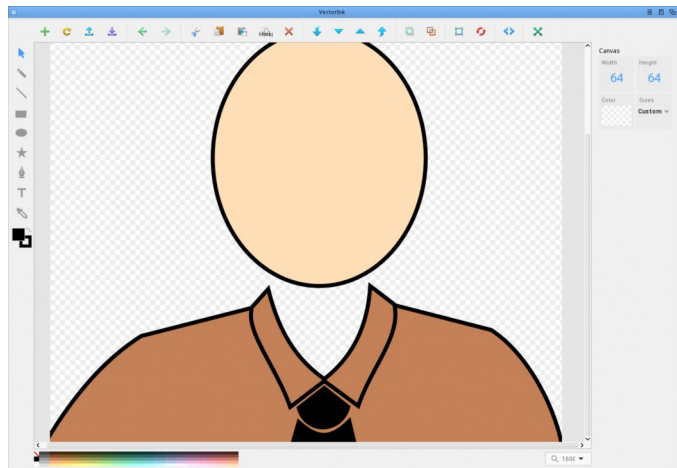


Teraz wypada troszkę wygładzić kontury, bo nasz koleżka jest cokolwiek grubo ciosany. Ponownie będziemy musieli zaznaczyć fragment ścieżki a potem z menu po prawej stronie odpalić opcję „Segment Type”. Obecnie ma ona wartość „Straight”, a my chcemy żeby była „Curve”:

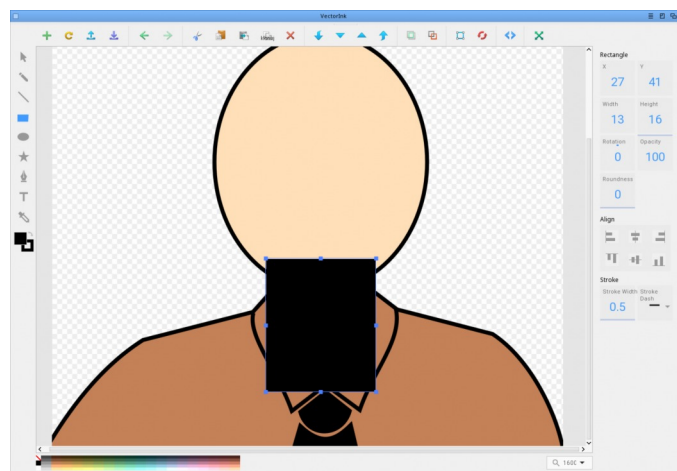


Po tej zmianie pokazują nam się uchwyty przy skrajnych punktach naszego odcinka. Ciągnąc za nie możemy dowolnie zmodyfikować edytowany element. Nadamy mu z obu stron trochę gładkości.

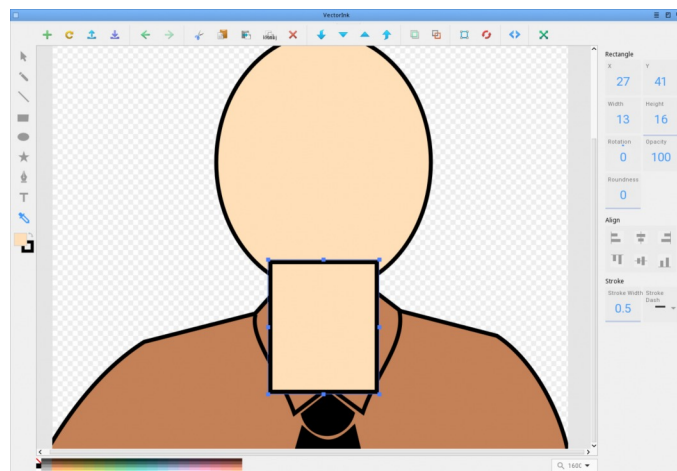
Pięknie. Teraz kilka detali – kołnierzyk zrobimy „niewypełnioną” ścieżką, a krawacik – dwoma wypełnionymi na czarno. Czyli ponownie bawimy się z narzędziem pióra. Żeby lepiej uchwycić szczegóły trzeba było troszkę powiększyć, ale suwaki pozwoliły nam się odnaleźć w konkretnym miejscu obrazka.



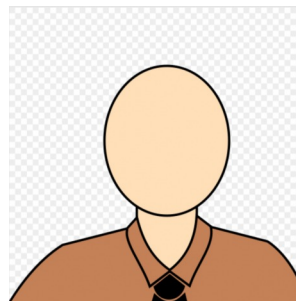
Teraz dodamy szyję. Wystarczy do tego celu prostą prostokąt:



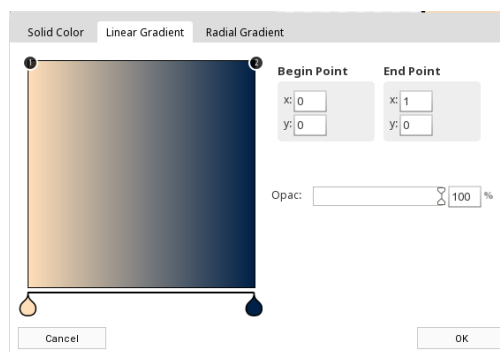
Hmm, nie do końca o to nam chodziło, program zapamiętał ostatnio użyty kolor, a my chcieliśmy cielisty. Nic to, pora na narzędzie „pipety”, którą pobierzemy sobie kolor facjaty:



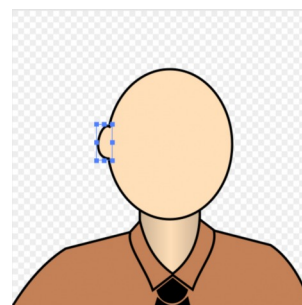
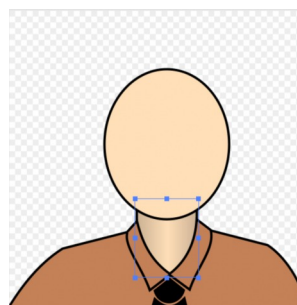
Wyszło bardzo dobrze, tylko kolejność elementów wypadłoby zmienić. Z górnego menu wybieramy niebieskie strzałeczki i albo mozolnie przesuwamy naszą „szyję” w dół warstwa po warstwie, albo od razu ładujemy ją na sam spód (duża strzałka w dół pośrodku górnej belki):



No i pięknie. Dla nauki zrobimy jeszcze mały gradiencik na szyi. Klikamy na kolorze, otwieramy edytor i wchodzimy w zakładkę „Linear Gradient”.

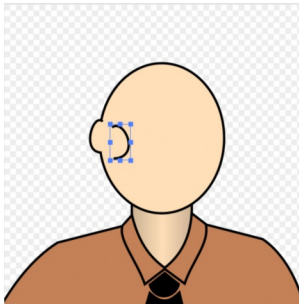


Proponuję wykonać dwuklik na kolorze początkowym i zapisać sobie kod koloru (w naszym przypadku będzie to ffd8b8). Następnie klikamy sobie mniej-więcej pośrodku tej prostej linii z „kroplami” która pokazuje się poniżej reprezentacji gradientu – pojawi się kolejna „kropelka”, którą edytujemy dobrze znanym dwuklikiem. Najpierw dajemy wszystkim trzem tę samą barwę, a potem skrajne zmienimy na trochę ciemniejsze (po prostu zmienimy im wartość „V” z obecnych 100% na 80).



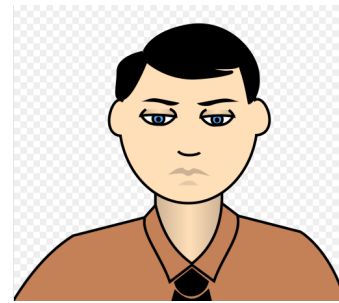
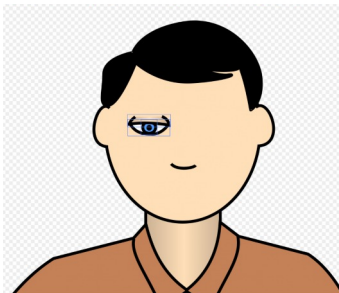
Dobra, szyja jest bardziej „trójwymiarowa”, teraz zajmiemy się szczegółami twarzy. Na dobry początek zajmiemy się uszami. Proponuję „piórkiem” narysować jedno po lewej stronie,

a następnie przy pomocy „klonowania” zrobić jego kopię i umieścić po drugiej stronie głowy. Niestety, program nie umożliwia (jeszcze) opcji odbijania lustrzanego kształtów w poziomie i pionie, więc trzeba będzie to zrobić trochę „na czuja”. Chwyćmy środkowy uchwyt po lewej stronie kształtu i przeciągamy go na prawą stronę:



Potem zostaje tylko umiejscowienie go w miarę symetrycznie po prawej stronie łebka.

Potem – korzystając z właśnie zdobytych umiejętności, dodajemy: fryzurkę, oczy, brwi, nos i usta. Oczywiście nie ma sensu tworzyć oczu osobno – zrobimy jedno, a następnie wybierzemy wszystkie jego elementy (klikając na nich LPM z wciśniętym klawiszem Shift) i każemy je programowi zgrupować (ikonka z górnego rzędu, dwa kwadraty z zieloną częścią wspólną), a potem grupę sklonujemy i zastosujemy starą sztuczkę z odwracaniem:



Voilà! Czy czegoś brakuje? Sam nie wiem. Może przydałby się jeszcze jakiś wąsik? Myślę, że macie już na tyle dobry ogląd opcji programu, że w razie potrzeby dodacie go samemu. Całość oczywiście możemy zapisać w formacie .svg – mamy od tego fioletową strzałkę w dół z górnego menu. Szkoda, że nie możemy bardziej „po amigowemu”, ściągając odpowiednią opcję z belki.

Generalnie program jest całkiem fajny, idzie się do niego przyzwyczaić. Największe bolączki to – przynajmniej w mojej opinii – niewykorzystywanie systemowego pull-down menu, brak możliwości wprowadzania danych numerycznie, niemożliwość wykonywania operacji logicznych na ścieżkach (łączenie, rozcinanie, część wspólna, wykluczenie) oraz ustawiania „dźwigni” dla punktów znajdujących się na krzywej w sposób dowolny (tak, by każdy z uchwytów dźwigni skierowany był w inną stronę). Nie obraziłbym się również na podpisy pod przyciskami i polską lokalizację. Jest to jednak moim zdaniem bodaj najzgrabniejszy i oferujący przyzwoite funkcje program do edycji prostej grafiki wektorowej na system MorphOS. Nie wiem jak na słabszych maszynach, ale na moim G5 działa bardzo przyzwoicie. Tak trzymać, André, czekam na nowe wersje.

A tymczasem wszystkich zachęcam do przetestowania programu (może znajdziecie jakieś błędy, albo zauważycie brakującą funkcję?) a może nawet do wpłacenia małego donejta na folio@morphos-user.com?

REKLAMA

MorphOS.pl

TWOJE POLSKOJĘZYCZNE ŹRÓDŁO WIEDZY O MORPHOSIE

Spółeczność MorphOS-a w Polsce spotkasz także na:



www.facebook.com/MorphOSPL



www.ppa.pl/forum/morphos

Web Radio Screenbar

Zdecydowanie jestem z osób, które lubią programy użytkowe – niekoniecznie będące kombajnami, niekoniecznie tryskające tysiącem wodotrysków. Najlepiej, gdyby były małymi pchełkami i jeszcze na dodatek integrowały się ze systemem. Myślę, że sporo osób lubi takie aplikacje.

Jedną z takich pchełek, które warto polecić, jest dodatek do paska ekranu w systemie MorphOS, pod nazwą Web Radio. Myślę, że znawcom tematu nie trzeba jej za specjalnie przedstawiać prócz tego, że warto nadmienić o niedawnej aktualizacji. Natomiast tym, którzy nie znają tego modułu, poniżej przedstawię, do czego on służy i jak się go konfiguruje.

Jak sama nazwa daje do myślenia, wtyczka pozwala na słuchanie stacji radiowych w internetowej transmisji strumieniowej, wprost z paska ekranu. Niepotrzebna jest uruchomiona przeglądarka internetowa w tle, nie jest także potrzebna osobna aplikacja do słuchania radia w internecie. Zwyczajnie, moduł integruje się ze screenbarem i bezpośrednio stamtąd można nim sterować. Autorem pchełki jest Thomas Igracki i jest ona dostępna na MorphOS Storage.

Po pobraniu archiwum rozpakowujemy w dowolne miejsce. Jeśli mamy ochotę, możemy ręcznie przekopiować potrzebne pliki, niemniej jednak polecam wykorzystać załączony instalator. Oszczędzi nam to pracy, a i sam proces jest bezpieczny, gdyż nie ingeruje on w systemowy katalog MorphOS. Wszystko instaluje się do SYS (czyli użytkownika). Po tym procesie klikamy PPM na gadżet przełączania ekranów i z listy wybieramy nasz nowo zainstalowany moduł. Na górnej belce pojawi się ikona wieży radiowej w kolorze czarnym.

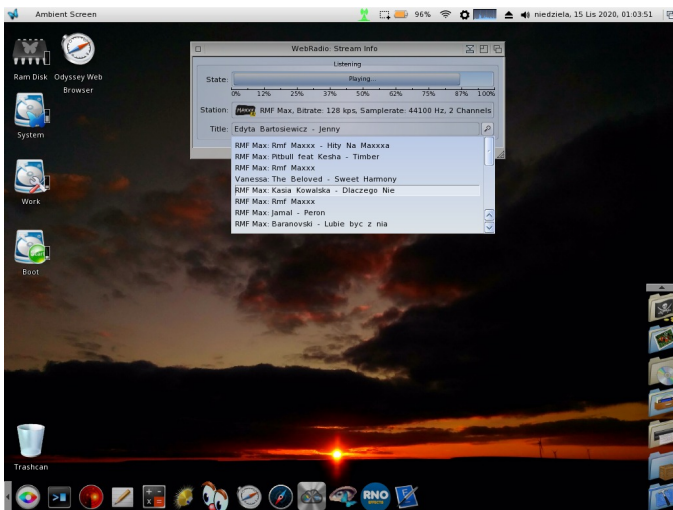
Co dalej? Po kliknięciu na ową ikonę wyświetli się nam menu, w którym mamy dwie kategorie gadżetów. Pierwsze służą do sterowania i konfiguracji modułu, natomiast drugie to lista dodanych stacji radiowych. Jak widać, autor zawarł już w pchełce przykładową listę, ale nie ma problemu, abyśmy mogli dodać do niej swoje ulubione rozgłośnie. Wracając do

‘Don Rafito’

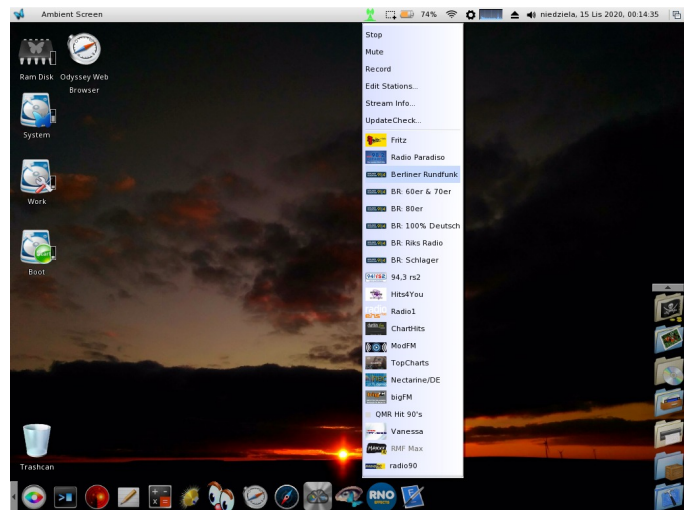
pierwszej części menu, mamy tam zatem takie opcje jak: stop – zatrzymanie odtwarzania, mute – wyciszenie, record – nagrywanie audycji, edit stations – edycja listy stacji, stream info – informacje nadawane ze strumienia, update check – sprawdzanie aktualizacji. Takich opcji jak stop, wyciszenie, czy sprawdzanie aktualizacji raczej nie musimy raczej przedstawiać. Zatem przejdźmy do pozostałych.

Dodawanie stacji – klikamy edit stations. Otwiera się nam okno, w którym dodajemy nowe stacje radiowe. Klikamy na New i w okienku Name wpisujemy nazwę stacji. W pozycji icon, za pomocą systemowego requestera wskazujemy plik graficzny z logiem nowo dodawanej rozgłośni radiowej. Plik powinien być mały, około 30x40 pikseli. Owszem może być ciut większy, ale nie gwarantuje nam to, że będzie prawidłowo wyświetlany. Z kolei jego zbyt wielki rozmiar spowoduje rozjechanie się menu Web Radio. Ikonka nie jest wymagana. Trzecie okienko, o nazwie stream, służy do wprowadzania adresu internetowego strumienia stacji radiowej. Gdzie dorwać ów adres? Zazwyczaj powinien być podany na stronie rozgłośni, ale z doświadczenia mogę stwierdzić, że czasami trzeba trochę pogrzebać. Przykładowo, adres streamu dla radia RMF MAXXX znalazłem dopiero na jednym z forów Wykop.pl. Nieraz trzeba więc się nieźle naszukać. Stacje czasami zmieniają adresy, więc może okazać się, że wprowadzony przez nas adres jest już nieaktualny. Część z nich można wyluskać także z plików .pls przeznaczonych dla Winampa. Jedną ze stron je oferujących jest <http://www.emsoft.ct8.pl/strumienie.php>. Po pobraniu takiego pliku można otworzyć go w dowolnym edytorze tekstowym i stamtąd skopiować adres strumienia.

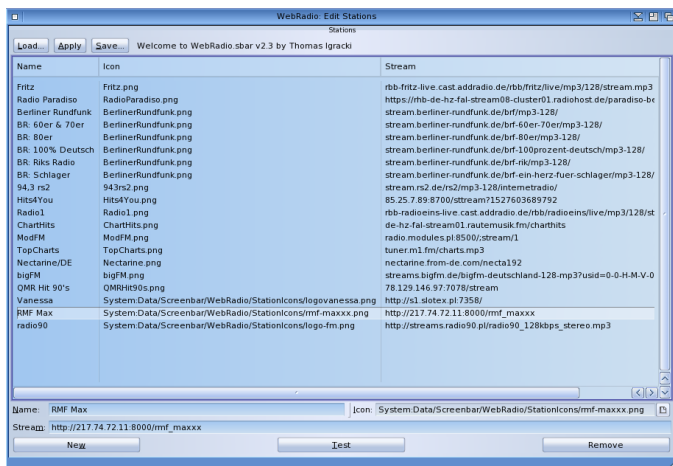
Nagrywanie – dzięki tej opcji mamy możliwość nagrywania audycji do pliku .mp3. Domyślnie ścieżka dla pliku podana jest do RAM-u. Niemniej jednak wchodząc w ustawienia MUI/Moduły belki ekranowej możemy zmienić lokalizację dla pliku wyjściowego. Prócz tego w oknie możemy zmienić barwy dla wyżej wymienionej ikony anteny nadawczej, wyświetlanej na belce, a także skorzystać z linków związanych z autorem Web Radio.



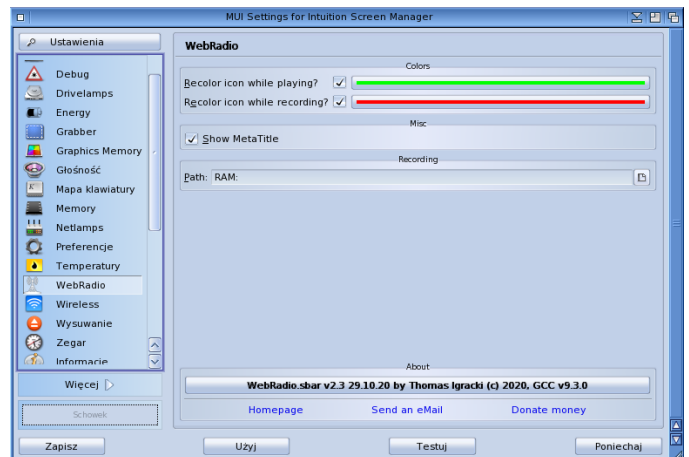
Funkcja Stream Info



Menu Web Radio



Edytor stacji radiowych



Ustawienia w MUI dla belki ekranowej



Uzyskiwanie adresu strumienia z pliku .pls

Informacja o streamie – tę opcję można porównać do systemu RDS. Po kliknięciu w tę pozycję w menu otwiera się nam okno, w którym m.in. podana jest nazwa rozgłośni oraz tytuł i wykonawca odtwarzanego utworu. Gadżet lupy dodatkowo otwiera listę z tytułami, które już były puszczane w radiu, a także z tymi, które będą. Zauważyłem, że nie wszystkie rozgłośnie prawidłowo wyświetlają te informacje. Dodatkowym atutem, o którym warto także wspomnieć, jest pojawiający się dymek w okolicy ikony anteny na belce tytułowej, w którym podana jest informacja o tytule piosenki i wykonawcy.

Sercem arosowiec, rozumem mosowiec. Dawno już nie widziałem tak fajnie dopracowanej aplikacji dla Amigi NG. Może dlatego, że zbyt często przesiaduję na systemie AROS. Czy to byłby znak, że czas się już zdeklarować? Mam nadzieję, że nie. W każdym razie przeciętny arosowiec wielu rzeczy może pozazdrościć użytkownikom MorphOS-a, jak np. opisywanej powyżej aplikacji, która dostaje ode mnie pełną dychę. I co za tym idzie, wsparcie dla autora jest tu jak najbardziej wskazane.

Tytuł: Web Radio
Platforma: MorphOS
Autor/wydawca: Thomas Igracki
Rok: 2020
Ocena: 10

Strefa emulacji cz.3 –FPSE

‘Don Rafito’

Swego czasu, w *Amiga Computer Studio*, pojawiała się pewna reklama: „Dokupiłeś PlayStation do Amigi? Dokup PSM do ACS”. Poza tym natknąłem się na stwierdzenie, że konsola od Sony jest w pewnym sensie bliska sercu przeciętnemu Amigowcowi, podobnie jak C64. Czyżby poniekąd dzięki właśnie tej reklamie? Tego nie wiem, w każdym razie był taki moment, że prócz Amigi gościłem w swoim domu także ową konsolę. Choć na marginesie dodam, że to nie była jedyna zabawka do gier w moim posiadaniu, ale o tym w następnych odcinkach.

Fakt faktem, że PSone (czy PSX jak kto woli, choć są niewielkie różnice w budowie), jest dziś platformą retro. A platformy retro mają tę charakterystyczną cechę wspólną, że dzięki emulatorom mogą być uruchamiane na współczesnych platformach. Zatem pytanie, czy systemy Amiga NG są współczesnymi systemami? Oczywiście, że są. Nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Zatem nic nie stoi na przeszkodzie, aby ów emulator odpalić, właśnie na takim, współczesnym amigowym systemie. Oczywiście, pod warunkiem, że taki program istnieje. Na szczęście nie będzie z tym problemu.

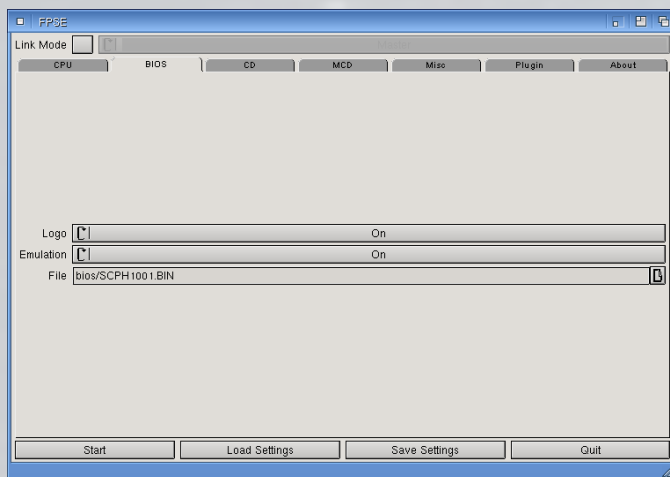
Mowa oczywiście o programie o nazwie *Free Play Station Emulator (FPSE)*. Program na chwilę obecną doczekał się wersji na wszystkie amigowe (Classic i NG) platformy, a ostatnie wydanie pochodzi z 2015 roku. Aplikacja dostępna jest we wszystkich bazach oprogramowania post-amigowych systemów (OS4 Depot, MorphOS Storage i Aros Archives Exec), ale zalecam pobranie z oficjalnej strony projektu (www.amidog.com/amiga/fpse), gdyż znajduje się tam najnowszy release owego emulatora.

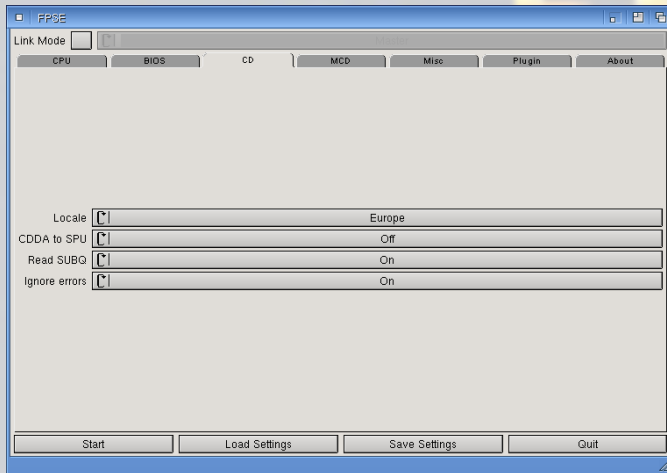
Po pobraniu i wypakowaniu w dowolne miejsce zasadniczo możemy go już używać, gdyż jest on wstępnie domyślnie skonfigurowany. Oczywiście do całej zabawy potrzebne są gry. Te nietrudno znaleźć w sieci w postaci plików obrazów płyt. To się nawet dobrze składa, gdyż przy domyślnej konfiguracji program każe nam załadować ów plik obrazu i można zacząć

całą zabawę. Niemniej jednak może się okazać, że emulator nie działa do końca tak, jakbyśmy chcieli. A to dźwięk szarpie, a to klatkuje animację, bywa tak, że gra w ogóle się nie odpali. O joysticku to już nie wspomnę. Zatem czas na to, aby pogrzebać nieco w ustawieniach i dostosować program do naszych wymagań i możliwości sprzętowych. Poniżej omówię pokrótce ustawienia programu, aczkolwiek po dojściu do pewnych wniosków, metodą prób i błędów, nie przy wszystkich parametrach będę sugerował zmianę. Zaczynamy.

Zakładka CPU – ustawienia służące to regulowania prędkości i wierności emulacji z punktu poziomu procesora. Możemy np. manipulować opcją JIT, opcją wyświetlania ekranu w odcieniach szarości co przyspiesza udawanie PSX-a na słabszym sprzęcie, lub pozwolić na tę czynność poprzez system wtyczek. Osobiście proponuje zostawić ustawienia domyślne.

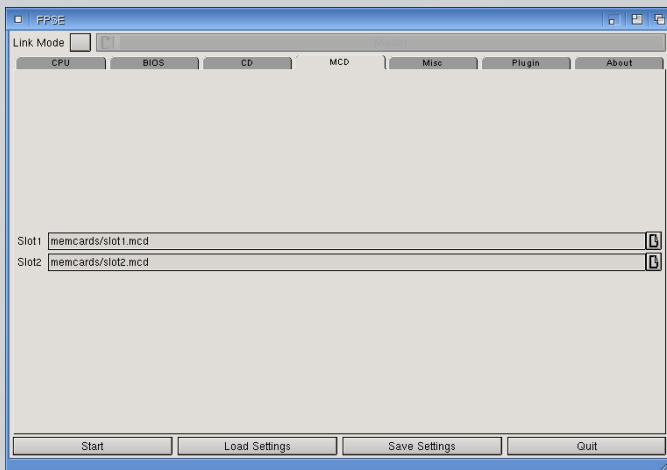
Zakładka BIOS – tu wprowadzamy zmiany dotyczące biosu. Przykładowo, możemy wymusić ukazywanie się logo PlayStation, co wpływa na prędkość emulacji, możemy użyć emulacji biosu (jeśli nie posiadamy pliku z jego zrzutem), lub wskazać do niego ścieżkę docelową. Domyślnie wskazany jest **kanji-rom**, niemniej jednak rekomendowany jest plik o nazwie **SCPH1001.bin**. Można ów plik znaleźć w sieci, ale na pierwsze uruchomienie nie jest to konieczne, gdyż emulator radził sobie przy tych ustawieniach z najpopularniejszymi tytułami.





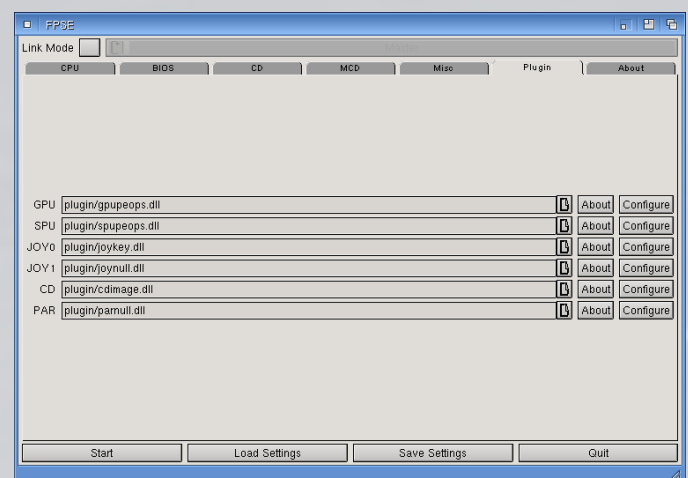
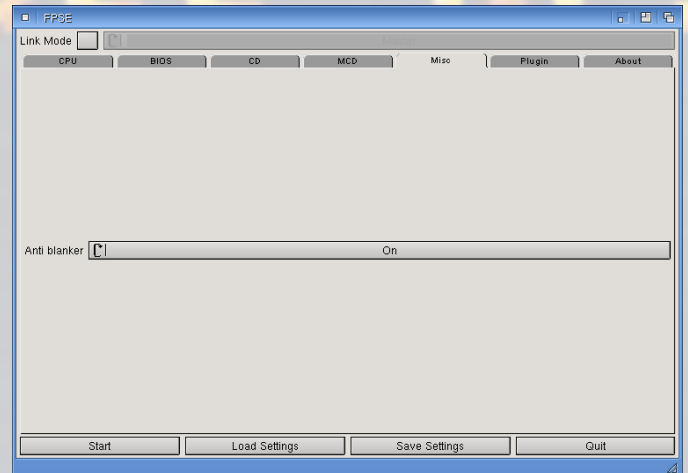
Zakładka CD – w tym miejscu konfigurujemy opcje związane z napędem CD-ROM naszego emulowanego PlayStation. Przykładowo możemy ustawić region odczytywanych nośników (domyślnie europejski), odczytywanie ścieżki audio z płyty lub przekierowania tego zadania przez wtyczkę, a także odczyt płyt zablokowanych przed kopiowaniem i próba ignorowania błędów odczytu. Ostatnia opcja przydatna wtedy, kiedy korzystamy z wydań fizycznych gier, które ewidentnie zostały nagryzione przez ząb czasu, co zwiększa szanse na odczyt. Jeśli korzystamy z obrazów nośników, to domyślne ustawienia wystarczą.

Zakładka MCD – tu prosta sprawa, wskazujemy ścieżkę do pliku obrazu karty pamięci, na której możemy zapisywać stany gier. Nic nie zmieniamy.



Zakładka MISC – tutaj umieszczono opcję kontroli nad systemowym wygaszaczem ekranu, jeśli takowy mamy włączony. Proponuję zostawić domyślnie.

Zakładka PLUGINS – tu mieści się kwintesencja ustawień emulatora FPSE, ponieważ w tym miejscu mamy możliwość dostosowania większość opcji wymienionych powyżej, tylko że z poziomu wtyczek:



GPU – konfiguracja strony graficznej emulatora; do wyboru są trzy wtyczki: **gpunull.dll**, **gpupeops.dll** i **gpuw3d.dll**. Pierwszą proponuję od razu opuścić (no, chyba że jest się programistą). Dzięki drugiemu pluginowi, który osobiście polecam, możemy ustawić takie opcje jak: pełny ekran/okienko, rozdzielczość wyświetlania i ekran wyświetlania. Na uwagę zasługują także opcje takie jak: **Scale** (skaluje ekran konsoli do wyżej wybranej rozdzielczości), **Frame Skip** (to ważna funkcja, dzięki niej np. w momencie, kiedy komputer nie wyrabia z prędkością emulacji i dźwięk się przycina, warto pobawić się suwakiem – efekt jest taki, że animacja ekranu gry zostanie prawie niezauważalnie „sklatkowana”, ale zyskamy płynność w odtwarzaniu muzyki), **Speed Limit** (gdyby się jednak okazało, że nasz post-amigowy system pracuje na zbyt szybkim komputerze, to ta opcja przywołuje prędkość odtwarzanej w emulatorze gry do zauważalnych prędkości uzyskanych na fizycznej konsoli) i **Hide Pointer** (ukrywa kursor myszy, przy trybie pełnoekranowym jest uruchomiona z automatu). Ostatnia jest zarezerwowana dla użytkowników systemu **Warp3D**.

SPU – w tym miejscu konfigurujemy dźwięk, a więc: **spunull.dll** (jeśli nie chcemy korzystać z dźwięku); **spupeops.dll**

(podczas konfiguracji tej wtyczki możemy ustalić jakość dźwięku, odtwarzanie ścieżki audio, poziom głośności, interpolację, pogłos czy też przełączanie pomiędzy mono i stereo. Osobiście proponuję zostawić ustawienia domyślne, które są w zupełności wystarczające); **spuwave.dll** (prosta wtyczka nie posiadająca opcji konfiguracyjnej, ale po jej zastosowaniu nie wszystkie dźwięki będą słyszalne podczas rozgrywki); **spuxa.dll** (dzięki niej będą odtwarzane tylko ścieżki audio zawarte na płycie (lub obrazie płyty) z grą. Wtyczka także nie posiada opcji konfiguracji).

JOY – w tej zakładce, która notabene jest jedną z najistotniejszych w konfiguracji emulatora z poziomu pluginów, możemy zmieniać parametry kontrolerów gier (joysticki, gamepady lub klawiaturę). Podczas wprowadzania ustawień możemy wybrać jedną z następujących wtyczek, zarówno dla portu 1 jak i 2: **joykey.dll** (mapuje nam wybrane przez nas klawisze z klawiatury dla poszczególnych przycisków na gamepadzie); **joyll.dll** (dzięki tej wtyczce i wykorzystaniu biblioteki lowlevel.library możemy bezpośrednio przypisać klawisze w gamepadzie przyciskom w oryginalnym kontrolerze z PSX-a. Niestety, nie wszystkie klawisze w używanym przez nas joysticku będą obsługiwane, co autor przewidział, dając elementowi charakter hybrydowy, gdyż nieobsługiwane przyciski można przypisywać klawiaturze. Ważna informacja – nie można powiązać tego samego przycisku jednocześnie z klawiaturą i joystickiem); **joygun.dll** (wtyczka emuluje za pomocą myszki pistolet Namco w grach, które go wymagają); **joymouse.dll** (jeśli uruchomimy grę, która wymaga dedykowanej dla PSX-a myszki, np. *Red Alert*, możemy ją emulować za pomocą myszy wpiętej w Amigę); **joypsx.dll** (jeśli dysponujemy oryginalnym padem od PlayStation oraz adapterem USB do niego, ten plugin umożliwi nam jego obsługę); **joymtap.dll** (dzięki tej wtyczce, która emuluje adapter Multitab, możemy zagrać do czterech osób jednocześnie. Po jej wybraniu pojawia się okno konfiguracji dla czterech kontrolerów, które ustawiamy używając wyżej wymienionych pluginów); **joynull.dll** (emuluje pusty gameport, do którego nic nie wpinamy).

CD – w tym miejscu wybieramy sposób działania napędu w emulowanym PlayStation. Do wyboru mamy **cdimage.dll** (wartość ustawiona domyślnie, dzięki której możemy korzystać z plików obrazów płyt. Prócz tego możemy ustawić czy chcemy korzystać ze ścieżek CDDA oraz który kanał ma odtwarzać dźwięk audio); **cdnull.dll** (wyłącza nam napęd CD w emulowanej konsoli, np. gdy uruchamiamy pliki psx.exe); **cdrom.dll** (element ten przydaje się wtedy, gdy korzystamy z fizycznych nośników z grami, możemy wtedy wybrać opcję automatyczną – emulator przeszuka napędy i spróbuje uruchomić grę, lub jeśli jej nie znajdzie, to wtedy należy ustawić opcję ręczną. W niej

tworzymy odpowiednią mountlistę dla napędu, którego będziemy używać do uruchamiania oryginalnych płyt z grami. Szczegóły tej mountlisty autor zawarł w dokumentacji znajdującej się w archiwum z emulatorem. Ponadto możemy włączyć tryb odczytu płyt zabezpieczonych przed kopiowaniem oraz ustawić oryginalną dla konsoli prędkość odczytu, tj. 2x).

PAR – w tym miejscu mamy do dyspozycji tylko jedną wtyczkę, mianowicie **parnull.dll**, która emuluje nam port równoległy. Plugin nie posiada opcji konfiguracyjnych.

Zakładka ABOUT – pokazuje wersję GUI i jądra programu.



Zanim przejdę do podsumowania, wrócę jeszcze do kilku opcji. Program przetestowałem na kilku systemach Amiga NG. Ze względu na swoje przeciętne zasoby sprzętowe, które posiada Acer Aspire ONE (AROS), skupiłem się głównie na tym notebooku, starając się uczynić proces emulacji w miarę grywalnym.

Bardzo przydatna była opcja **Frame Skip** we wtyczce **gpupe-ops.dll**, dzięki której zlikwidowałem przycinający się dźwięk do wyświetlanego obrazu, o czym zresztą wspominałem podczas opisu owego pluginu. Kłopotów nieco przysporzyła konfiguracja gamepada. Ale jest na to rada: spisujemy sobie domyślne przypisania klawiszy we wtyczce **jockey.dll**, a następnie mapujemy je na nasz joypad USB w ustawieniach Tridenta. Sposób owego mapowania opisany został w Amiga NG #6. Gwarantuję, że jeżeli w ustawieniach Tridenta widziane są wszystkie klawisze kontrolera, to będzie można przypisać wszystkie przyciski z oryginalnego joysticka konsoli. Trzecia sugestia dotyczy konfiguracji napędów. Tak się składa, że jestem w posiadaniu fizycznej PSOne, oraz kilku tytułów do niej. Próby uruchomienia przysporzyły nieco kłopotów, nawet po utworzeniu wyżej wspomianej mountlisty. Dużo prościej było zgrać nośnik do obrazu i uruchomić go za pomocą wtyczki **cdimage.dll**.



Dostęp do gier z PlayStation to wiele hitów. Na zrzutach kolejno: Quake 2, Raiden DX i Tekken

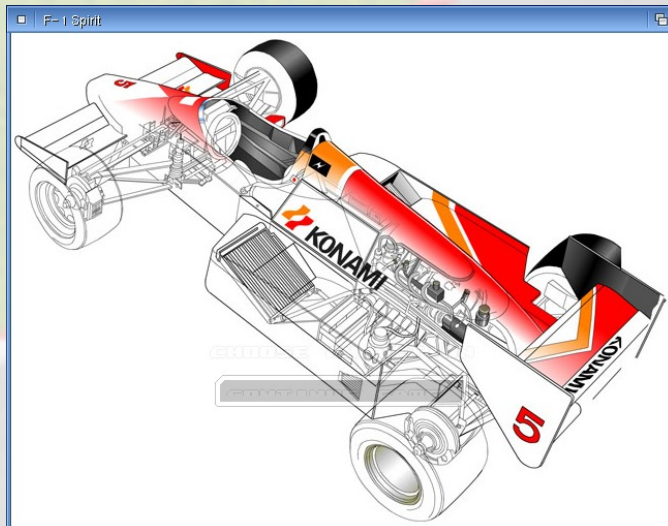
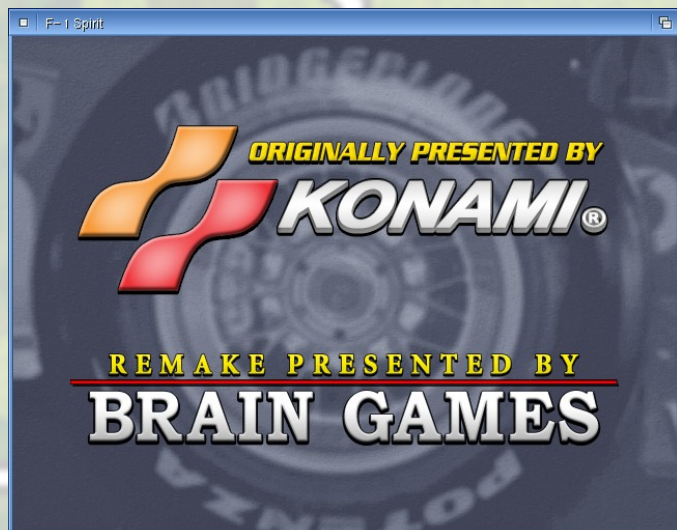
Reasumując: program zachowuje się bardzo przyzwoicie, bez problemu uruchamiał posiadane przeze mnie tytuły, nawet na słabszym sprzęcie (wspominany wyżej Acer Aspire ONE, oraz iBook G4 z MorphOS-em). A dzięki zabiegowi mapowaniu klawiszy w Tridencie mogłem skorzystać z całego potencjału posiadanego gamepada USB. Co do gier, nawet na najlepszych emulatorach zdarza się tak, że coś nie ruszy. W moim przypadku tak się nie zdarzyło. Niemniej jednak polecam stronę <https://www.amidog.com/fpsedb>, na której znajduje się baza tytułów, które zostały przetestowane pod względem działania pod emulatorem i powinny Wam się uruchomić.

Jeśli konsola od Sony gdzieś Wam po drodze zaznaczyła swój byt w głowie i chcielibyście odświeżyć sobie nieco pamięć, lub po prostu pograć na „pleju” na swojej post-amigowej maszynie, FPSE jest dla Was. Osobiście polecam.

Tytuł: FPSE (Free Play Station Emulator)
Platforma: Amiga 68k, AmigaOS 4, MOS, AROS
Firma: FPSE team/Mathias 'AmiDog' Roslund, LDChen
Rok: 2008 - 2015
Ocena: 9

F1 Spirit

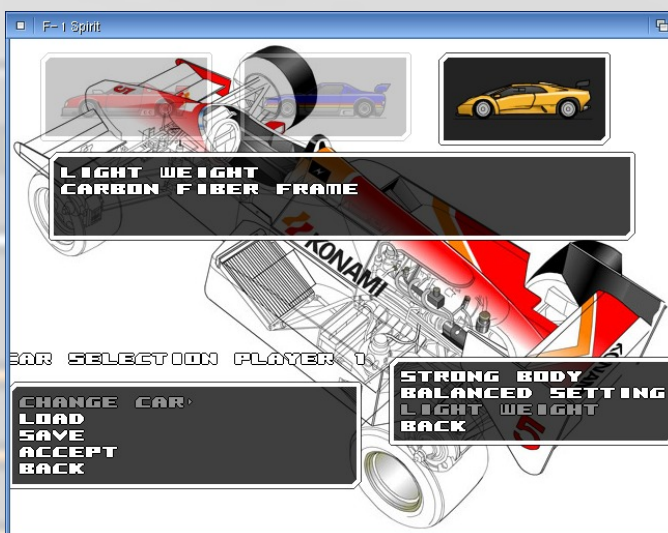
‘Don Rafito’

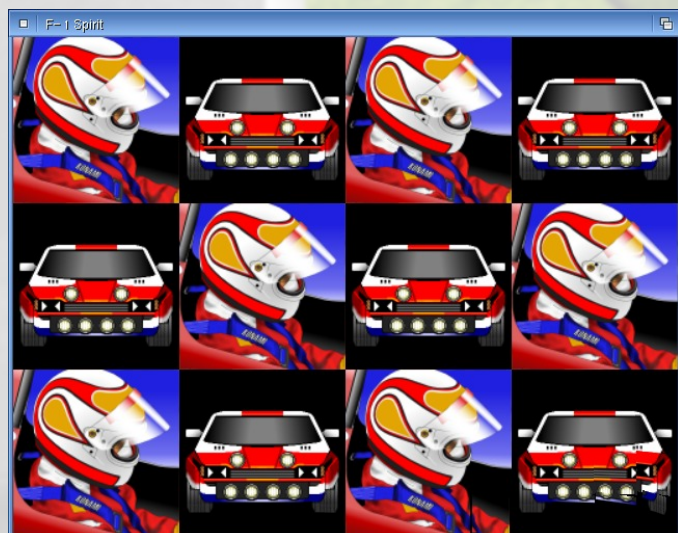


Cytując klasyka, można zadać pytanie: na ile sposobów można po raz kolejny odgrzewać kotlet? Najpierw był Road Fighter na konsolę NES, wydana przez Konami. Potem wiele lat później ukazał się remake pod tym samym tytułem, autorstwa Brain Games, wydany przez Retro Remakes. Tytuł na chwilę obecną został przeportowany na wszystkie postamigowe systemy. Autorzy owego remake'u jednak nie spoczęli na laurach.

Brain Games wzięli na warsztat kolejną retro ścigalkę wyżej wymienionego japońskiego wydawcy. Wielu dopatrzyło się w tej uwspółcześnionej wersji, inspiracji takimi tytułami jak Micro Machines. Gra obecnie także jest dostępna na wszystkie Amigi NG. Mało powiedziane: biorąc pod uwagę datę wydania portu na AROS-a, jest to niemalże nowość na ten system.

Mowa oczywiście o grze samochodowej zatytułowanej F1 Spirit. Tym razem, pozycja jest znacznie bardziej rozbudowana, niż poprzednie wydania. F1 Spirit oferuje ściganie się na kilku





poziomach, m.in. takich jak: Stock, Rally, F3, F3000 i oczywiście F1. Rozgrywkę możemy toczyć w trybie pojedynczego wyścigu lub w systemie pucharowym, w którego trakcie odblokowujemy kolejne poziomy oraz trasy. W trakcie wyścigu musimy także znaleźć czas na wizytę w pit stopie, żeby chociażby uzupełniać paliwo. W przeciwnym razie nie ukończymy rajdu. W zależności od poziomu, do wyboru mamy różne rodzaje pojazdów: od maszyn WRC, na bolidach wyścigowych kończąc. Gra może być prowadzona w trybie jednego gracza, multiplayer lub przez sieć. W tym trzecim przypadku można zainicjować rozgrywkę jako serwer lub dołączyć jako klient.

Strona graficzna pod pewnymi względami jest zadowalająca. Sporo szczegółów, dynamiczna animacja i jednocześnie spore nawiązanie do pierwowzoru, ale z powiewem świeżości. Martwiących jest natomiast kilka innych rzeczy, powiedzmy technicznych: pozycja jak na ścigałkę 2D ma dość spore wymagania sprzętowe. Do płynnej zabawy zdecydowanie wymagana jest karta graficzna ze wsparciem sprzętowym. W przeciwnym razie, w trakcie zabawy ujrzymy od szarpania obrazem do slide show

włącznie, co pojawiło się w systemie AROS, uruchomionym w graficznym trybie VESA. Mało tego, za słaba okazała się także dedykowana grafika Intel GMA. Płynność rozgrywki uzyskano dopiero na komputerze wyposażonym w kartę NVidia. Dodatkowo także w przypadku systemu AROS, kłopoty wystąpiły podczas uzyskania gry w trybie FULL SCREEN. Przy próbie przełączenia, gra zwyczajnie się zawieszała. Tegoż problemu nie uwidoczniło natomiast podczas zabawy przykładowo w systemie MorphOS. Reasumując: myślę, że przy następnych wersjach portu, jeśli w ogóle takie powstaną, autorzy powinni się nieco bardziej postarać, zwłaszcza w kwestii portu na AROS-a.

Jeśli chodzi o udźwiękowienie, to poleci tutaj troszkę uwag w kierunku samego Retro Remakers. We wstępie wspomniałem o starszym produkcie grupy: Road Fighter. Spora większość podkładów muzycznych, czy efektów dźwiękowych, jest żywcem wzięta właśnie z tej uwspółcześnionej wersji. Kilka nowych sampli, brzmiących gorzej niż w oryginale, wydanym przez Konami, niestety nie zadowoli uszu gracza. Normalnie

chciałoby się napisać: czterech liter nie urywa. Czy będzie aktualizacja? Tego nie wiem. Nie liczę także na to, że autorzy portów na systemy postamigowe spróbują coś w tej kwestii poprawić. Generalnie kiepsko.

To, co broni ten tytuł to grywalność. Niezależnie od problemów związanych ze stroną graficzną czy udźwiękowieniem. Choć i tu można by się przyczepić do jednej rzeczy: sterowność. Koszmarnie wypada ona w konfrontacji z joystickiem, joypadem czy nawet kierownicą. Ale osoby, które preferują sterowanie klawiaturą w grach wydanych na systemy postamigowe, powinny być zadowolone. A owa grywalność szybko da o sobie znać, wciągając przynajmniej na kilka wieczorów.

Tytuł: F1 Spirit
Platforma: AOS 4, MOS, AROS
Autor/wydawca: Brain Games
Rok: 2009-2020
Ocena
Grafika: 6
Muzyka: 2
Grywalność: 8
Ogólnie: 5

Mini Metal Slug

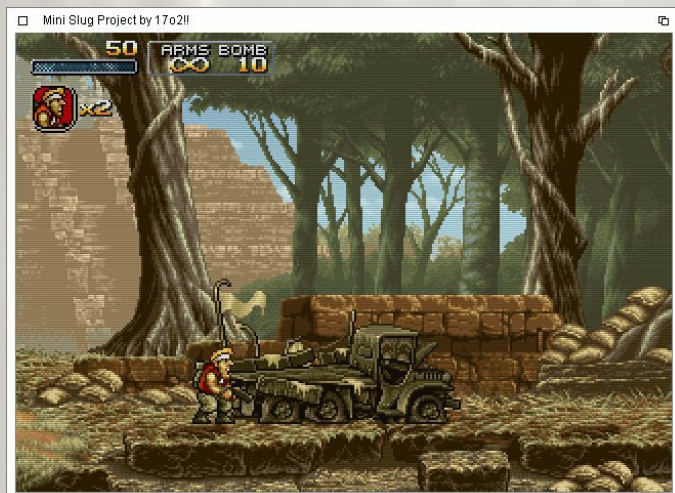


AROS-owi, pomimo że jest najstarszym bratem z rodziny Amiga NG (tak tak, AROS ma swoje początki jeszcze w latach 90.), paradoksalnie dostaje się jako ostatniemu. Hmm... tak jest z wieloma aplikacjami, grami lub ich portami. Podobnie stało się w przypadku poniżej prezentowanej gry. Na AOS 4 i MOS-a to już prawie retro... :-). Mało tego, przeportowano ją także na Klasyka. A AROS? No proszę, 2020 rok i na AROS-a nowość! Mowa oczywiście o strzelance Mini Metal Slug.

‘Don Rafito’

Może znawcom tematu nie trzeba za bardzo przytaczać po raz kolejny szczegółowego opisu pozycji, gdyż jest on zapewne dobrze znany, niemniej jednak aby dokonać zadośćuczynienia, pokrótce przedstawię o czym opowiada owa nowość dla tego systemu. Jak wspomniałem wyżej, jest to strzelanka, w której wcielamy się w postać komandosa imieniem Marco i walczymy z wojskami rebelii, dowodzonymi przez niejakiego generała Mordena. Zaczynamy uzbrojeni tylko w pistolet i parę granatów, ale w trakcie rozgrywki możemy uzupełniać lub powiększać swój arsenał, czy to przez samodzielnie dokonane znaleziska, czy też będąc obdarowanymi przez jeńców wojennych, którym w trakcie walk zwróciliśmy wolność. Prócz samego uzbrojenia możemy zdobyć także amunicję oraz zdrowie. Ale żeby był efekt wisienki na torcie w całym tym zbieractwie, od czasu do czasu możemy dorwać także cięższy sprzęt, w postaci... czołgu. I wtedy, że tak powiem, zaczyna się niezła zabawa. Do przejścia jest kilka poziomów i każdy z nich kończy się pojedynkiem z bossem.

Strona graficzna w tytule prezentuje się bardzo pozytywnie. Tła, postacie i scenografia są dobrze wykonane. Cechuje je także odpowiednia ilość klatek animacji. Prezentowany port daje także możliwość zabawy w kilku rozmiarach okna na blacie Wandera oraz na pełnym ekranie. Prezentowana wersja uruchomi się także w trybie VESA, tak więc nie wymaga dedykowanej karty



graficznej, niemniej jednak, aby w pełni skorzystać z opcji FULL SCREEN, takowa karta raczej będzie potrzebna.

Dynamiczna ścieżka dźwiękowa pełna chiptunowych dźwięków, efekty wybuchów, okrzyki unicestwionych wrogów, czy skomlenie głównego bohatera w chwili agonii, jest bardzo przyzwyczajenie zrobiona. Do pozytywnego odbioru dokładają się także sample, odzwierciedlające pracę różnych machin wojennych: śmigłowców, czołgów czy ciężarówek. Wszystko ładnie współgra z akcją na ekranie, dając dość pozytywny odbiór całej rozgrywki.

Jak może chodzić port arcade'owej strzelanki z lat 90. na AROS-ie, skoro na Klasyku wystarczy mu już 040-tka i karta GFX, co w dobie kart WARP czy Vampire jest śmiesznym wymaganiem, o pozostałych systemach Amiga NG nie wspominając? Ano właśnie tak jak w przypadku owych powyżej wymienionych, dobrze. Gra jest płynna, nie uwidoczniło się zacięć i zwiechów. Jest dynamiczna, stabilna oraz grywalna (no w końcu to jest automatowy klasyk). Daje mnóstwo frajdy i co ważne korzysta z low-level.library, a co za tym idzie, korzysta ze wszelkich kontrolerów, joysticków i gamepadów wpinanych w port USB. Niestety, to wszystko za mało. Garstka programistów i użytkowników, która jeszcze tkwi przy systemie AROS, powinna udowodnić, że stać ją na więcej.

Tak więc z tego miejsca mój apel: ludzie zróbcie grę, która: a) nie będzie portem, nawet portem dobrej gry (jak w opisywanym przypadku), b) będzie wymagała dedykowanych podzespołów (np. karta GFX) i c) nie ukaże się na żadną inną Amigę (Classic i NG). Porty, szczególnie dobrych gier (powtórzę się, jak w opisywanym przypadku) są bardzo fajnym rozwiązaniem, jeśli chce się utrzymać już zdeklarowaną publikę. Niemniej jednak jeśli chcemy zdobyć nowe rzesze użytkowników

(a wśród nich są także i programiści, graficy czy muzycy), musimy wydać na daną platformę od czasu do czasu jakiś unikat. No wiecie: po co mi AROS, jak w Metal Slug mogę popykać na Amidze 1200 z dopalką, czy PowerBooku z MorphOS-em. Fajnie, że jesteśmy jedną wielką amigową rodziną (ja to tak widzę, sporo innych osób niestety jednak nie), ale powinny być także od czasu do czasu wydawnictwa, których sobie będziemy wzajemnie zazdrościć, licząc, że twórca wyda ów program na naszą ulubioną ami-platformę w przyszłości. W międzyczasie część się skusi, kupi jakiegoś starego używanego laptopa i zainstaluje na tym AROS-a. Ostatnimi czasy niestety, ponieważ jednak tak się dzieje, że jak pojawia się nowy program, gra czy port, system ten jest albo w ogóle pomijany, albo owa wersja pojawia się po bardzo długim odstępie czasu. A to też przecież jest Amiga NG.



Tytuł: Mini Metal Slug
Platforma: 68k, MOS, AOS 4, AROS
Firma: Cl&Atilde
Rok produkcji: 2015-2020
Grafika: 9
Muzyka: 8
Grywalność: 9

The Widow

‘truman burbank’

The Widow, czyli „Wdowa”, to najnowsza produkcja od Morguesoft. Zanim przejdę do recenzji, chcę wpierw poruszyć kilka spraw, bo okoliczności wydania gry pokazują jak w soczewce pewne zjawisko, które jest problemem w społeczności amigowców.

Morguesoft miał nie tak dawno piękny jubileusz 25 lat, a w naszym magazynie nr (8) 03/2019 ukazał się wywiad, w którym Juan Carlos Herran Martin znany powszechnie jako ‘Templario’ wiele opowiedział o tworzeniu przez siebie oprogramowania. Między innymi tłumaczył, dlaczego jego gry zawierają goliznę oraz wyjaśniał wątek pogański. Niestety ten wywiad dotarł do niewielu osób, a szkoda. ‘Templario’ ciągle był krytykowany i w końcu zniechęcił się całkiem. Zostawię tu dla potomnych zrzut z ekranu ze strony głównej Morguesoft, na którym każdy może przeczytać w oryginalnej formie z czym się borykał. W instrukcji też jest sporo goryczy we wstępie, a sam pełny tytuł gry (sąsiedni zrzut z pielęgniarzą) nie pozostawia wątpliwości. Jeżeli coś powstanie to tylko programy.

i mini gry i jest krótkim podsumowanie najlepszych gier i programów stworzonych przez ‘Morguesoft’ (przy czym autor wyróżnił tu grę Sabrina Sex Slave).

Już na ekranie startowym widać, że produkcja ma większą rozdzielczość niż ukazujące się do tej pory – 800 x 600.



21 January 2021

The Widow, coming a new version with the support of new languages, German and Italian, bugs fixes and new little improvements for example:

- The Bath Girl doesn't showed naked when you take some object from her.
- The paranormal atmosphere.

Note: The Widow game is a different point and click adventure, for those that were waiting a Resident Evil™ for Amiga, well, you put 50.000 euros and it will be possible.

Also for those that are happy that I leave the Amiga hobby and only answer, you continue with that thought maybe some day will you be alone in this hobby crying in a corner why there aren't more games for this hobby.

1 January 2021

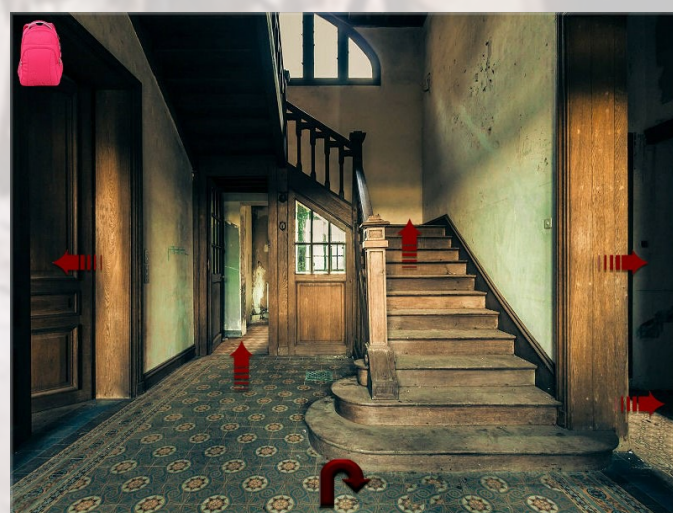
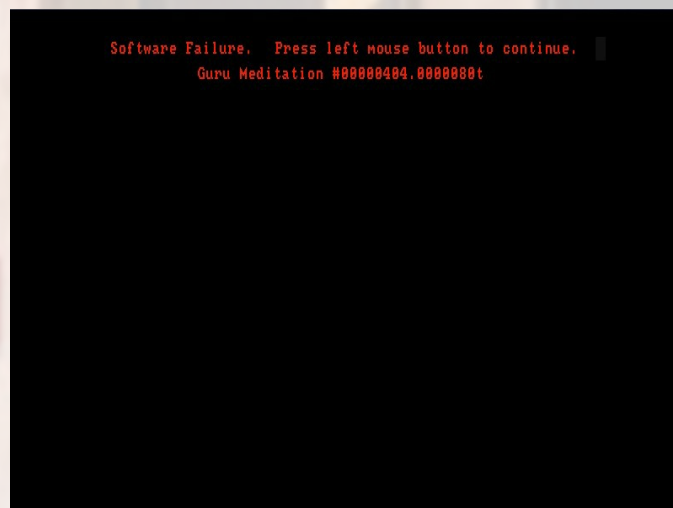
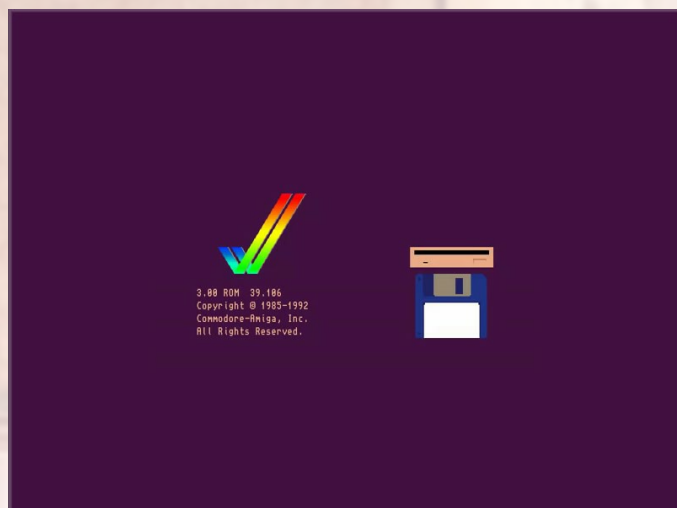
New game but also this will be the last game from Morgue Soft Ltd., the game called "The Widow" is a point adventure terror game for the next systems: MorphOS™, AmigaOS4™, AROS™, Windows™ 64-32 bits, Linux™ 64-32 and Raspbian™.

NOTE: About the flag used for spanish language, this flag is from Guna native indians from Panama and the swastika is a solar wheel of good luck, some persons besides of show their ignorance show their intolerance, reason to leave the Amiga hobby, because they confuse Amiga hobby with a sect where we all have to think like them, or that the Amiga hobby is private property or also their private club like Mr. Crumb believes.



Sam autor definiuje grę jako przygodówkę typu „wskaż i kliknij” w konwencji horroru 2D, będącą połączeniem klasycznych gier, takich jak „Maniac Mansion” i „Elvira Mistress of the Dark”. Wspomina też, że „The Widow” ma klasyczne łamigłówki

Świetnie zrobione jest wprowadzenie. Muzyka jest dobra, a akcenty z Amigi klasycznej są miłym zaskoczeniem. Pewną ciekawostką jest możliwość wyboru płci, poza tym są standardowe ustawienia.



Gra pracuje w trybie pełnoekranowym i wygląda w nim naprawdę dobrze. Klawiszologia jest w instrukcji i poza sposobem używania torby, na którego rozgryzienie wystarczy ci pewnie naście sekund, nie ma właściwie czego tłumaczyć. Sama rozgrywka rozpoczyna się przed posiadłością. Pierwszą rzeczą jaką zobaczysz po wejściu to są schody, ale na razie nie ma potrzeby tam wchodzić.

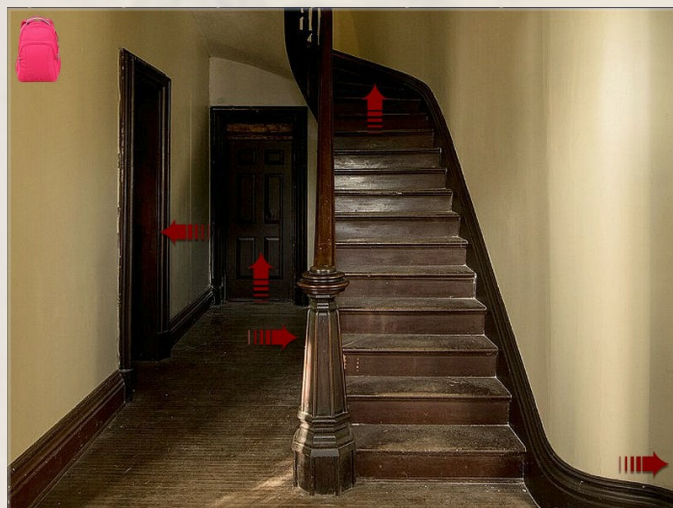
Tu podam od razu dwie wskazówki. Po pierwsze przez schody się przetaczasz, to znaczy na początku możesz być zdezorientowany, w której części budynku właściwie jesteś, bo schody prowadzą w kilka miejsc. Po drugie, jest kilka pomieszczeń w których możesz spotkać Śmierć i jeśli nie potrafisz odpowiedzieć na zagadkę, możesz umrzeć wiele razy. Co kończy rozgrywkę i trochę zniechęca, zwłaszcza, że nie ma zapisu.



Nie jest to jedyny sposób w jaki możesz zginąć. Jest kilka sytuacji, w których włączając gdzie nie powinienes, czy dosłownie kładąc łapska gdzie nie powinienes, kończysz żywot śmiercią gwałtowną.

Podam jak dobrze zacząć. Po wejściu do budynku skieruj kroki do pokoju po prawej (niższa strzałka), który wygląda na gabinet. Weź ze stołu książkę. Wróć się na korytarz i wejdź w prawo w inne pomieszczenie (strzałka wyżej), będzie tam łazienka. Z umywalki weź buteleczkę. Wróć się znów na korytarz i wyjdź schodami do góry, staniesz przed kolejnymi schodami (pierwszy zrzut po prawej) ale na razie tam nie idź. Pójdź w lewo, spotkasz dziewczynę w masce, której dasz tę książkę. Dopiero wtedy możesz ją dotknąć, żeby ściągnąć medalion ze szyi, nic więcej. No chyba, że chcesz zobaczyć jak kończysz rozgrywkę, ale jest to zrobione z jajem. Wyjdź i wróć się, dziewczyny już nie będzie, a ty weź jeszcze lustro z wanny. Wyjdź na korytarz i wyjdź po schodach na kolejne piętro. Wejdź w drzwi po prawej, te bliżej ciebie (w drugich jest Śmierć), zobaczysz łazienkę a w niej na podłodze płytkę. Użyj na niej wisiora od dziewczyny. Pod podłogą będzie 6 żetonów, będziesz mógł je później użyć na maszynie typu Jackpot w innym pokoju.

Dalej nie będę opisywał, bo to już byłaby solucja; po prostu nie chcę żebyś od razu się zniechęcił, bo gra jest warta czasu. Jest jednak kilka elementów, których nie rozumiem i nie wiem czy zostało to zaprogramowane specjalnie, czy jest to błąd, czy też jest to losowe – czasem nie ma niektórych przedmiotów. Zauważyłem to jak kulę się wiele razy i przechodziłem dom różnymi ścieżkami. Na przykład buteleczka zebrana z umywalki nie pojawia się w ekwipunku jeśli jest tam grzyb (może przez to, że mają przewidziany ten sam, trzeci slot), a wspomniany grzyb koło nogi fotela na podwórzu nie zawsze tam jest. Albo klucz w piwnicach na podłodze – jeśli go weźmiemy ale nie użyjemy, tylko wyjdziemy z piwnicy i wrócimy, to zniknie kapelusz na podłodze.



Szczerze to „The Widow” jeszcze nie przeszedłem, ale to jest całkiem świeża gra i chciałem ją pokazać. Co poza tym? Dom „żyje”. Kieliszek w jadalni przesuwają się, podobnie świeca w pokoju dziecięcym raz się przesuwają, raz stoi zapalona. Są też różne dźwięki – skrzypienie drzwi, dzwoniący telefon, kapanie wody, jakieś tupanie po suficie. Jest nastrój grozy.



Odwiedzając pomieszczenia znajdziesz przedmioty na podłodze, którym możesz się przyglądać. Złaziłem dom, starannie omijając Śmierć i utknąłem. Nie jestem z tego powodu w stanie ocenić, czy np. widoczna na zrzucie stronica „Manuskryptów Pnakotyjskich” jest jakoś powiązana fabularnie z produkcją, czy tylko buduje klimat. Pewnie gdy to czytasz „The Widow”

ukończyłem, ale chcę podkreślić, że nie jest tak łatwa jak wcześniejsze gry Morguesoft. Znajomość angielskiego do zagadek Śmierci jest niezbędna. Poza tym gra jest przyjemna, najlepsza bez wątpienia jeśli chodzi o stopień rozbudowy, oprawę graficzną i dźwiękową spośród wszystkich gier ‘Templario’. Szczerze polecam.

Getting Things Done

Getting Things Done – w internecie często pisane skrótowo GTD – można przetłumaczyć jako „załatwianie spraw” czy może nawet „doprowadź robotę do końca”. Chodzi o zarządzanie zadaniami w czasie. Opracował tę metodę David Allen. Raczej dla prezesów korporacji, skomplikowana, ale da się adaptować.

Dlaczego warto zwrócić na nią uwagę? Przecież w internecie roi się od różnych porad o podobnej tematyce, niby w czym ta metoda miała być lepsza? Ależ ona nie jest lepsza, jest po prostu sprawdzona, znana od lat, „klasyk”.



David Allen

‘truman burbank’

Oryginalna koncepcja opiera się o system 43 folderów w formie papierowych teczek (12 na każdy miesiąc i 31 na każdy dzień tygodnia). Wymaga to systematyczności (codziennego aktualizowania). Oczywiście to nie wszystko. Niemniej było sporo krytyki, w pierwotnym kształcie jest to nie do przyjęcia dla przeciętnego człowieka. Na szczęście powstały adaptacje GTD. Są też inne książki Allena o GTD, koncepcja jest uwspółcześniana. Poniżej przykład takiej publikacji.



Mimo wszystko, jednak ciągle metoda GTD nie jest podawana w przyjazny dla każdego sposób, raczej w rozwodnionej formie. W niniejszym artykule postaram się przybliżyć wiele pomysłów i założeń, zarówno z oryginalnej wersji jak i adaptacji. Na pewno każdy znajdzie coś dla siebie.

Tak najprostsza wskazówka, którą udało mi się wdrożyć (a jest nieskomplikowana i wysoce efektywna) to: „jeżeli coś da się zrobić w czasie poniżej 2 minut zrób to natychmiast”. To co osłabia chęci działania, wysysa energię, to wydłużający się łańcuszek rzeczy do zrobienia. Samo wspomnienie o tym ile tego jest odsuwa chęć zrobienia czegokolwiek. Zasada „2 minut”

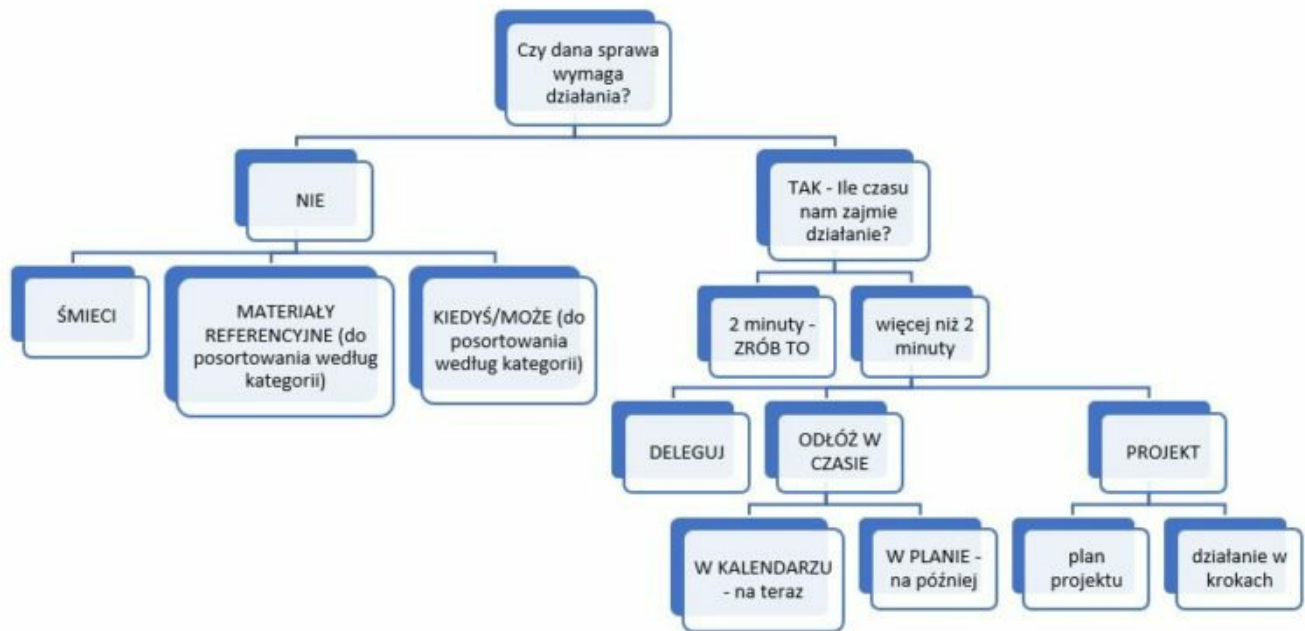


Diagram „Etapowy proces zarządzania systemem zadań”. Źródło: blog „Optimismo Compartido”

pozwała mieć bardziej czysty umysł – co jest ważne w GTD (o czym będzie jeszcze dalej).

Druga ważna zasada to „jeżeli ktoś może zrobić coś za ciebie – deleguj zadanie”. „Deleguj” to takie ładne określenie zwaleni na kogoś obowiązku zrobienia czegoś. Zważywszy na grupę docelową GTD (kadra kierownicza) nie jest to dziwne. Ale to bardzo mądra zasada, powiązana z asertywnością, a nawet idąca dalej – nie tylko nie dopuszczamy do nakładania na nasze barki zadań, ale wykorzystujemy innych.

Trzecia ważna rzecz – jeżeli nie ma na kogo delegować zadanie, to zapisz je jako rzecz do zrobienia. Najlepiej zapisuj kontekstowo. Staraj się grupować zadania w powiązaniu z określonym miejscem czy czynnością, żeby ich wykonanie zajmowało ci mniej czasu.

Tu rozwinę wcześniejsze moje określenie „czysty umysł”. W GTD jest istotne, żeby wszystkie sprawy trzymać poza głową, na papierze. Głowa ma być na świeże pomysły, nie być obciążona rzeczami do pamiętania. Cały czas chodzi o porządkowanie spraw na bieżąco i rozwiązywaniu, przy czym trzeba mieć świadomość w tym wszystkich jakichś dalszych celów życiowych.

Porządek, porządek... Biurko – w domu czy pracy – w idealnym porządku. Kalendarz – jeśli wpisujesz zadania na dany dzień, dotrzymuj terminów – inaczej nie będzie pełnił użytecznej roli,

z czasem stracisz zaufanie i do niego, i do siebie. Notatnik – trzymaj w nim listy zadań; przeglądaj je raz na tydzień i aktualizuj. Listy zadań w notatniku to jedno, ale projekty zapisuj w odpowiednich miejscach. Możesz je rozbijać na zadania; na pewno warto określić pierwszy krok.

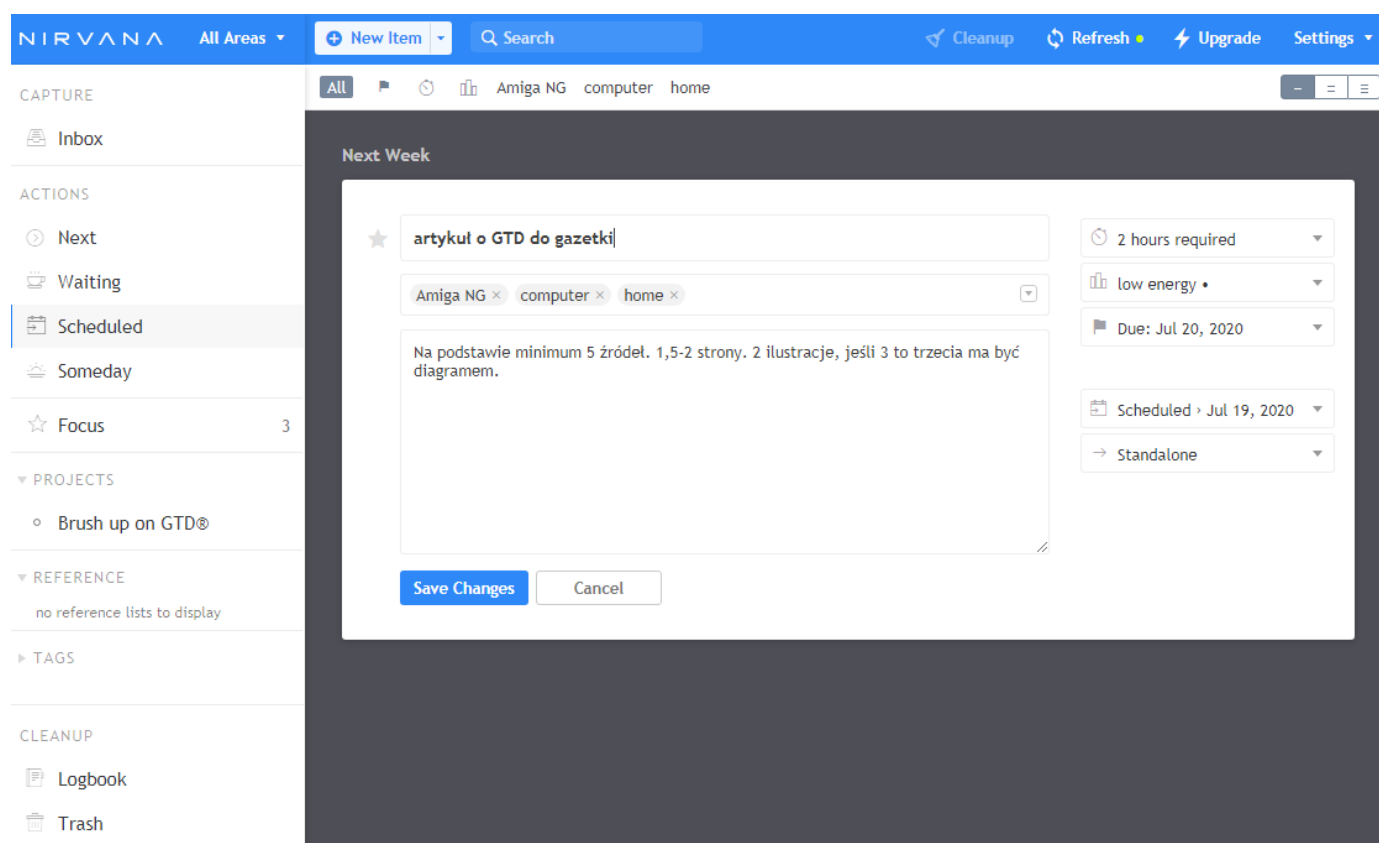
Jeśli chodzi o elektroniczne gadżety i programy – Allen nie poleca konkretnych, bo one się zmieniają (a papier był, jest i będzie). Można ich używać, jednak pamiętaj, że im bardziej zaawansowane tym mniej użyteczne. Niemniej narzędzia inspirowane GTD powstały – są to Nirvana (najbliżej pierwotnej koncepcji) oraz Nozbe i Remember The Milk.

Najkrócej o co chodzi w GTD: sortuj napływające sprawy na bieżąco, twórz z nich zadania, a istotne z nich łącz w projekty.

Tyle z mojej strony. Kto chce – sięgnie po więcej. Nie jest to metoda dla każdego, polega na utrzymywaniu wszystkiego pod kontrolą i wymaga większej samodyscypliny niż inne.

Na koniec dwie moje ulubione myśli Allena (jakże boleśnie prawdziwe):

- „Sprawy rzadko blokują się z powodu braku czasu. Sprawy blokują się, ponieważ nie zdefiniowano, w jaki sposób należy je poprowadzić.”
- „W większości przypadków jest tak, że im bardziej coś zaprzęta Twój umysł, tym mniej w tej sprawie faktycznie się dzieje”.



Zrzut z Nirvany. Widać tu przypisanie zadania do kategorii (Amiga NG, computer, home). Dzięki temu łatwo można się zorientować z czym to jest powiązane i przy okazji czego ma być wykonane (projekt Amiga NG, w domu, na komputerze). Określony jest szacunkowy czas wykonania (2 godziny) i stopień zaangażowania/skupienia do zadania (low energy – niski). Także termin.

Magazyn Amiga NG

Właśnie czytasz numer 10. To mały jubileusz, a więc okazja do wspominek i opowiedzenia o nas.

Magazyn powstał z mojej determinacji i jest bezpośrednim skutkiem reaktywowania strony amiga.org.pl. Ta strona to duży parasol, ale trzymany samotnie. O różnych powiązanych inicjatywach (zaprzyjaźnione strony, które prowadzę, podcast, sklepik) tworzących cały ekosystem, wolny od osób toksycznych w środowisku, napiszę innym razem. Dzisiaj będzie o drużynie tworzącej czasopismo.

‘truman burbank’

Pierwsze wydanie, nazwane potem „0”, było informatorem o wszystkich gałęziach amigowania. Takim poradnikiem „Amiga współcześnie”. Był to akt desperacji, bo nikt nie miał chęci współtworzyć ze mną strony, więc opublikowane treści zebrałem do PDF i puściłem jako gratis dla wszystkich. Zresztą do dzisiaj uważam, że taki informator powinien ukazywać się co roku i być tworzonym wspólnie przez wiele osób.

Kolejnym krokiem było wyjście z propozycją do A. Zalepy. Miałem wiele pomysłów (ciągle mam nowe), wtedy chciałem wydać monografię o trzech systemach NG (także o Atari 8 bit itd). Standardowe „to się nie uda, to nie ma sensu”. Propozycja

zwrotna to był kącik w Amigazynie. Odmówiłem. Kilka stron wcisnięte w klasykowe treści to nie to, o co chciałem zawalczyć. Celem było stworzenie współczesnego Magazynu Amiga, który skupiałby wokół siebie sympatyków NG, czyli Amigi rozwojowej, starającej się nadążyć za współczesnością.

Numer „1” ukazał się w PDF w połowie października 2017 roku i został ciepło przyjęty. Kolejne w połowie stycznia i marca 2018 r. Tempo było tak wysokie, że oceniłem zaplecze do tworzenia gazety na rokujące na regularny kwartalnik na papierze. Jako pierwsi w wydawnictwie Zalepy wydani zostaliśmy w kolorze (bardzo na to naciskałem). Numer „3”, a także „1” i „2” wstecz, zostały wydane w nakładzie po 50 egzemplarzy. Ustaliłem wtedy zasady, jak to ma wyglądać – dział MorphOS pod opieką ‘trOLLO’, AROS – ‘Don Rafito’, cała reszta ja. Od numeru „4” gazeta była dostępna w prenumeracie, numer „5” i „6” wyszły także jako wersje anglojęzyczne. Szliśmy jak taran do przodu. Numer „7” uzgodniłem już na 100 egzemplarzy. Od początku jest u nas zasada, że archiwalne artykuły są udostępniane online (z poślizgiem, żeby nie osłabiać sensu wydawania pisma). Dałem nas na Issu, założyłem fanpage. Zwiększaliśmy objętość, wydanie jest na grubym kredowanym papierze i... nagle wszystko stanęło. Nie wiem do dzisiaj co się stało, ale pismo stanęło w miejscu. Wydawca ociąga się z wersją anglojęzyczną, ludzie przestali pisać artykuły, obecny numer tworzą 4 osoby i wychodzi po ponad pół roku od poprzedniego... Nie wiem gdzie popełniłem błąd, czy w ogóle go popełniłem? Problemem jest skład, bo myślałem że dojdzie do nas osoba z DTP. Mnie nie udało się w tym rozwinąć, zresztą trudno to zrobić jak używam programu raz na kilka miesięcy. Mogę złożyć książkę, ale do czasopisma trzeba więcej fantazji, a ja się miłuję w ascetycznej stylistyce. Musiałbym składać reklamy, używać program zawodowo itd. Tak że „detepowiec” w drużynie mile widziany, chętnie ustąpię.

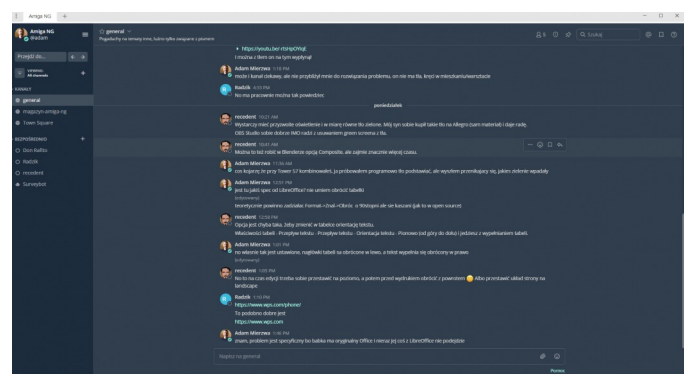
Działamy na czacie – wcześniej to był Slack, teraz Mattermost. Mamy też na Trello rozpiskę każdego bieżącego numeru, na której jak na tablicy korkowej każdy przypina co zrobił i wędruje to słupkami, aż do „złożone”. Atmosfera jest świetna, mamy też ze sobą sporadycznie kontakt prywatnie (telefon, Skype).

Jeśli chodzi o autorów, to przewinęło się ich trochę:

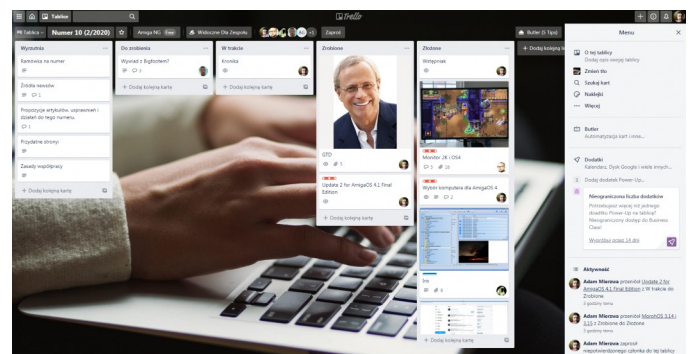
‘Don Rafito’ – 39,5	‘waldiamiga’ – 2
‘truman burbank’ – 28	‘Stefkos’ – 2
‘recedent’ – 19	‘Ponki’ – 1,5
‘radzik’ – 15	‘Jarokuczi’ 1
‘trOLLO’ – 10	‘Korni’ – 1
‘ferin’ – 5	‘Smith’ – 1
‘Phibrizzo’ – 3	‘SZAMAN’ – 1



Podgląd składu nr „1” (widać pierwsze pół)



Czat Mattermost



Tablica Trello z bieżącym numerem

Statystyki (liczba artykułów) obejmują także bieżące wydanie. Oprócz tego ja piszę wstępniaki i newsy, a ‘recedent’ nawet raz zrobił okładkową krzyżówkę. Mniej więcej tak wygląda nasz wkład. No i oczywiście jesteście w tym wszystkim wy, drodzy czytelnicy. To dla was staramy się, żeby było co poczytać.

Były plany na numer jubileuszowy na płytę kompaktową, ukaże się potem oddzielnie. Raczej staramy się ostatnio być obecni także poza pismem. Na przykład nasz fanpage na Facebooku urosł od połowy października 2020 do końca stycznia 2021 ze 100 osób do 174. Łatwiej robić różne, drobne działania niż wydać numer czasopisma. Wychodzimy rzadziej, ale będziemy bardziej widoczni – tak bym to ujął.

Wywiad z Michałem Schulzem

‘truman burbank’



Michał Schulz znany jest głównie jako deweloper systemu AROS. Nie było łatwo uzyskać wywiad, ale warto było się starać. Zapraszam do lektury.

Powiedz parę słów o sobie.

Nie wiem co mogę o sobie powiedzieć, Michał Schulz, 41 lat, mieszkam w środkowych Niemczech, trójka dzieci, żona, dwa psy i kot. I dużo komputerów w okolicy.

Czym zajmujesz się zawodowo?

Zostałem tutaj „zaadoptowany” w instytucie fizyki. Zacząłem jako chemik, ale powiedzmy że mnie „przechrzcili” na fizyka i teraz zajmuję się materiałami piezoelektrycznymi w wysokich temperaturach. To są różne rodzaje eksperymentów: od podstawowych badań w stylu na przykład właściwości materiałów, przewodnictwo, piezoelektryczne właściwości itd., po praktyczne zastosowania w stylu różnych sensorów, czujników

urządzeń, które są w stanie pracować w wysokich temperaturach. Przy czym wysokie temperatury to nie są prawdziwe wysokie temperatury dla fizyków, bo np. dla fizyka jądrowego wysoka temperatura to będzie powiedzmy milion Kelwinów, u nas to jest mniej więcej zakres temperatur od 500 do 1000 stopni Celsjusza. Ale to i tak jest dużo wyżej niż np. wysokie temperatury u biologów; u biologów wysoka temperatura to jest powiedzmy 40 do 60 stopni Celsjusza.

Skomplikowanie to zabrzmiało, ale już przynajmniej wiem mniej więcej, czym się zajmujesz. Czy masz jakieś hobby poza amigowaniem?

Mam różne, a przynajmniej z różnymi próbuję i jeżeli mam czas, to uprawiam je w miarę regularnie. Jedno z tych hobby znasz,



W trakcie egzaminu na kolejny stopień Taekwondo

już o tym rozmawialiśmy; wiele lat temu zacząłem obserwować jak moje dzieci chodzą na Taekwondo, no i wyglądało to na początku dosyć zabawnie, bo tam biegają różne małe dzieciaki, machają rączkami, nóżkami, w sumie to jest niezbyt składne, niezbyt ładne, ale dosyć egzotyczne. I zauważyłem, że w tej grupie Taekwondo u dzieciaków cała masa dorosłych, rodziców zaczynała po kolei eksperymentować. Każdy na początku przyprowadził swoje dziecko, wszystko było fajnie, dziesięć zajęć później dorosły stwierdzał „hmm, może to będzie jednak ciekawe, może spróbuję?”. I jak ja się zdecydowałem, to już byłem jednym z ostatnich rodziców, którzy dołączyli do grona. W ciągu roku stało się to dla mnie nie tylko jakimś ciekawym, ruchowym zajęciem, ale w sumie taką dosyć intensywną pasją. No i to tak ciągnie się już od 7-9 lat, nawet nie pamiętam dokładnie.

A poza tym z innych rzeczy to lubię czasami sobie troszeczkę pobiegać po lesie. Lubię poza Amigą albo poza ogólnym amigowaniem, zajmować się programowaniem. Nie tylko związanym z Amigą, ale też z innymi rzeczami, tudzież bawić się troszeczkę elektroniką. Czasami z lepszym, czasami z gorszym skutkiem.

Opowiedz o swojej przygodzie z Amigą.

Tak naprawdę wszystko zaczęło się od 8-bitowego Atari. Byłem na wakacjach i jeden z gości miał ze sobą komputer – Atari 800 podłączone do małego przenośnego telewizorka. Maszyna zafascynowała mnie całkowicie, spędziłem przy niej długie godziny. Potem Atari pojawiło się u mnie w domu. Ze względów finansowych nie miałem na początku joysticka, więc nie mogłem za bardzo grać. Zamiast tego zacząłem przepisywać programy w BASIC-u i pisać własne. Tak zaczęła się moja przygoda z programowaniem.

Amiga zaczęła pojawiać się w okolicy. Najpierw na tak zwanej „gieldzie komputerowej”, gdzie ProTracker i Lemmings były uruchamiane na przemian z X-Copy. Potem A500 pojawiła się u moich kolegów. Chodziliśmy całą bandą od jednego do drugiego i graliśmy do upadłego. W końcu A1200 wylądowała u mnie. Mało rozbudowana, tylko z dodatkowym FAST-Ramem. Z czasem doszła zewnętrzna stacja dysków, twardy dysk, CD, monitor VGA. Nigdy nie rozbudowywałem jej bardziej. Na Amidze mało grałem, głównie programowałem w assemblerze.

U schyłku Amigowego „złotego wieku” odwiedziłem giełdę komputerową we Wrocławiu i z wielkim bólem serca sprzedałem całość za jakieś śmieszne pieniądze, które wystarczyły tylko na kolorowy monitor SVGA do peceta. W tym momencie moja przygoda z Amigą się nie skończyła. Nauczyłem się assemblera x86 i zacząłem tworzyć własny system operacyjny bazujący na API AmigaOS. W którymś momencie stwierdziłem, że najwyższy czas dołączyć do zespołu AROS.

Czy istnieje jakiś element z perspektywy programisty, który w ekosystemie Amigi jest nadal dobrym rozwiązaniem w obecnych czasach, bądź takim który byłby wart rozwinięcia?

Trudno na ten temat coś sensownego powiedzieć. Wiem, że wielu ludzi, między innymi na portalu PPA, tudzież jeszcze amigowcy za granicą, bardzo chwalą sobie różne amigowe rozwiązania i uważają, że są naprawdę super, hiper. Powiedzmy, że w obecnych czasach pecety nie tylko dogoniły Amigę z dawnych czasów, ale ją też dosyć mocno przegoniły. Są interesujące rozwiązania w amigowym systemie, takie jak chociażby cały system datatypów, które są dosyć ciekawym rozwiązaniem i nawet w chwili obecnej nie byłyby jakieś takie bardzo dziwne. Okej, są troszeczkę przestarzałe, np. nie potrafią obsługiwać mediów strumieniowych, wszystko musi być od razu załadowane do pamięci – można sobie z tym jak poradzić, ale ogólnie jest to trudne. Nie wiem czy coś jeszcze, bo tak naprawdę to co AmigaOS oferował ludziom, można w tym

momencie znaleźć na praktycznie dowolnej innej platformie, w taki albo inny sposób. To co jeszcze było fajne w Amidze to możliwość oskryptowania całej masy oprogramowania; mam tutaj na myśli porty AREXX-a, tego w obecnej chwili brakuje. Są języki skryptowe, za pomocą których można nad różnymi rzeczami popracować, ale one zwykle są każdy jeden osobno przywiązany do osobnego programu i nie pozwalają na jakąś sensowną wymianę danych między sobą. Chociaż pewnie, z pewnym nakładem wysiłku, dałoby się to jakoś załatać.

To co fajnego w systemie amigowym było i to czego w obecnych czasach naprawdę bardzo brakuje, to jest w sumie taka swoista prostota systemu; bo tak – jak pamiętasz, tak jak wszyscy amigowcy w sumie to mieli – po krótkim okresie używania każdy był w stanie powiedzieć w większy albo w mniejszy sposób zarządzać tym systemem, radzić sobie z tym. Struktura systemu była dosyć jasna i przejrzysta. W obecnych czasach, przy obecnych systemach operacyjnych, tak już niestety nie jest. To jest troszeczkę też spowodowane poziomem skomplikowania. Na przykład AmigaOS jak wystartował, to co mieliśmy? Parę programów na krzyż, które były uruchomione, powiedzmy został załadowany jakiś monitor, zostały assigny przypisane odpowiednio i to było w sumie wszystko. A w obecnych systemach jeżeli system operacyjny startuje, ładuje się masa usług, mniej lub bardziej użytecznych, ładuje się stos sieciowy, ładują się różne usługi sieciowe do wymiany danych – tego w Amidze nie mieliśmy, ale to też z drugiej strony czyniło system prostszym. I w sumie, do wielu zastosowań np. domowych wydaje mi się, że czegoś takiego ludziom może zabraknąć. Każdy ma jakiś system operacyjny – niektórzy używają Windowsa, inni używają Linuxa, macOS, mogą też ludzie używać nie klasycznego AmigaOS, tylko powiedzmy MorphOS-a albo AmigaOS 4. I tak, jeżeliby spojrzeć to poza MorphOS-em i AmigaOS 4 to wszystkie systemy są strasznie skomplikowane tak naprawdę. Bo nie jesteś w stanie, powiedzmy w parę dni albo w parę tygodni ogarnąć dokładnie co gdzie jest i być w stanie bez obaw, że wysypiesz cały system, powymieniać sobie jakieś biblioteki czy coś takiego. Mi się wydaje, że tego w obecnych czasach naprawdę brakuje. Dla nas Amiga była fajną przygodą, można było się z tym troszeczkę pobawić, a w obecnych czasach używasz systemu operacyjnego w sumie jak narzędzia albo jak skomplikowanego samochodu, w którym bez doświadczonego mechanika nie jesteś w stanie nic sam zrobić.

Czy według ciebie to jest zaleta tego systemu, że użytkownik ma nieograniczone możliwości grzebania w tym?

To jest zaleta i jednocześnie wada. W dawnych czasach nikt nie przykładął zbyt wielkiej uwagi do bezpieczeństwa. Większość

protokołów sieciowych była w żaden sposób nie szyfrowana, powiedzmy HTTP czy FTP to są wszystko standardowe protokoły, w których podglądając pakiety można zobaczyć naprawdę całą masę informacji, która jest wymieniana między komputerem a serwerem. Bezpieczeństwo nie było aż tak istotne. W obecnych czasach jest to troszeczkę trudne, bo cała komunikacja poprzez internet jest w miarę możliwości lepiej albo gorzej szyfrowana. W tym momencie najsłabszym ogniwem zabezpieczeń jest jak zwykle użytkownik. Jeżeli użytkownik jest w stanie np. wymienić wszystko na co ma ochotę w systemie, to równie dobrze – świadomie albo nieświadomie – może wprowadzić całą masę dziur bezpieczeństwa. Więc z jednej strony to jest zaleta, z drugiej to jest wada, ale w obecnych czasach myślę, że trzeba rozróżnić bardzo między zastosowaniem domowym, w którym komputer nie ma wystawionych na świat zewnętrznych żadnych usług, żadnego dostępu sieciowego, a zastosowaniem bardziej profesjonalnym. I do takich bardzo prostych rzeczy myślę, że możliwość grzebania w systemie jest dosyć przyjemną sprawą.

System AmigaOS nie ma nawet przewidzianej takiej rzeczy jak tworzenie profili użytkownika. Ale jest jedna rzecz, która mnie zawsze nurtowała i muszę o nią zapytać. Czy jest, albo będzie kiedyś, zapotrzebowanie na komputer „offline”? Bo teraz jest komputer spięty z internetem, praktycznie komputer bez internetu dla wielu osób jest bezużyteczny. Czy według ciebie Amiga w jakiejś tam formie w przyszłości mogłaby wejść w taką niszę i być takim komputerem właśnie nie spiętym z internetem, prawdziwie osobistym komputerem? Jakby to powiedzieć „Personal Computer”, ale całkiem nowe pojęcie.

Pytanie jest tylko co na takiej Amidze mielibyśmy robić. Mi się wydaje że – nawet jeżeli niektórzy amigowcy tego nie przyznają otwarcie – stoimy naprawdę przed olbrzymim problemem, którym jest brak oprogramowania i brak zainteresowania świata naszym systemem. Bo co tak naprawdę możemy zrobić w tym momencie na Amidze? Nawet jeżeli jest niepodłączona do sieci. Jest niepodłączona do sieci? Okej, ale w momencie w którym chciałbym wysłać do kolegi e-maila, albo napisać mu jakąś wiadomość, albo tak jak teraz np. cała masa amigowców komunikuje się przez Discorda – tego w tym momencie już byś nie miał. A jeżeli chcielibyśmy na przykład o takim bardzo osobistym komputerze porozmawiać, który nie jest od sieci odcięty, to dochodzimy do kolejnego problemu, którym jest brak oprogramowania. Nie chcę tutaj szerzyć czarnowidztwa, bo obawiam się że wiele osób bardzo chętnie by na mnie psy powiesiło za takie wypowiedzi, ale wydaje mi się że – jeżeli z tej perspektywy patrzeć – to klasyczna Amiga, albo AmigaOS nawet w zaawansowanej formie na procesor PowerPC tak jak

jest MorphOS albo OS 4, albo tak samo jak AROS – to są systemy, które swoją szansę, swoją okazję już troszeczkę przespały i niestety cały pociąg nazywany światem odjechał już dalej, a my tak zostaliśmy w swoim ogródku. I możemy się tym bawić, możemy się tym cieszyć, ale nie oczekiwałbym że jesteśmy w stanie w jakiś sposób wygrać jakąkolwiek niszę dla nas albo zawojować świat. Niestety. Przykro mi że tak marudzę, i to jest jeden z powodów dla których zawsze próbuję unikać wywiadów, bo w momencie w którym pojawiają się trudne pytania mam tendencję do raczej realistycznego albo negatywnego spojrzenia na tematykę. Powiedzmy, że taki radosny optymista już jakoś ze mnie troszeczkę uleciał dawno temu.

Trochę szkoda. Ale otwarte pytania, otwarta dyskusja, wymiana myśli, zawsze jest warta czasu. Przechodzimy pomału do AROS-a. Masz taki swój projekt Emu68 i czy mógłbyś podzielić się założeniami finalnej wersji jakie przyjąłeś na ten moment?

Bardzo chętnie. Zaczęło się od tego, że pracowałem nad AROS-em dla procesorów ARM (w sensie RaspberryPi) i tam mieliśmy po pierwsze możliwość zrobienia czegoś bardziej amigowego na bardzo tani komputer, bo to jest jeden z bardzo ważnych czynników. Nawet jeżeli, tak jak wcześniej wspomniałem, nie mamy już szans zawojować świata, jeżeli mamy wypuszczać nowe wersje systemów – to coś takiego jak np. mała „malinka”, która kosztuje naprawdę małe pieniądze i pozwala użytkownikowi bawić się na tysiąc możliwych sposobów, jest bardzo ciekawą alternatywą dla amigowych systemów. Zacząłem na „malinę” z AROS-em i w którymś momencie zastanawiałem się, czy można by było jakoś wykorzystać to, że procesory ARM w większości są w stanie pracować w trybie Little Endian i Big Endian. Postanowiłem spróbować cały port AROS-a przenieść właśnie na Big Endian, czyli dokładnie na taki sam (kolejność bajtów) jak mamy w procesorach Motoroli albo PowerPC. I w jakiś sposób nawet to działało, dosyć sprawnie; było potrzebnych parę poprawek, ale ogólnie funkcjonowało to, w lepszy albo gorszy sposób. W którymś momencie doszedłem do wniosku, że można by było do takiego systemu dorzucić jeszcze emulację procesora Motoroli, skoro już pracujemy w tym samym endianie. Ale brakowało mi do tego jakiegokolwiek emulatora. Jedną z bolączek świata Open Source jest niekonieczna kompatybilność licencji między sobą. Wszystkie emulatory jakie znalazłem, które byłyby w stanie zaemulować procesor Motoroli, były na licencjach niekompatybilnych z licencją AROS-a i to była bardzo fajna okazja, żeby spróbować samemu. Nigdy jeszcze czegoś takiego nie robiłem, ale lubię nowe wyzwania. Stwierdziłem, że „dobrze, spróbuję – raczej nie powinno boleć, a efekt może być interesujący”.

Wracając do tego emulatora, żadnego nie znalazłem i stwierdziłem, że spróbuję sobie zrobić samemu. No i spróbowałem. Troszeczkę to na początku zajęło. Powiedzmy pierwsze parę tygodni żeby w jakimkolwiek sposób wypracować sobie metodologię robienia takiego emulatora, bo nigdy wcześniej tego nie robiłem. To jest emulator Just In Time, czyli taki który kompiluje kod Motoroli w locie do kodu procesora ARM i to wykonuje. W którymś momencie zaczęło to w miarę sensownie działać, zacząłem przeprowadzać testy i okazało się, że całość działa dosyć szybko. I w tym momencie zacząłem się zastanawiać nad pewną rzeczą; mianowicie w przypadku AROS-a jest tak, że system na 32 bitowe platformy występuje w różnych wariantach dla różnych procesorów. Mamy AROS-a dla procesorów Intel, mamy AROS-a dla procesorów PowerPC, mamy AROS-a dla procesorów ARM w trybie Little Endian, zaczął powstawać AROS dla procesorów w trybie Big Endian, do tego jeszcze inne architektury mogą się pojawić i w tym momencie one między sobą są niekompatybilne. Czyli program powiedzmy dla Intelu nie może być uruchomiony na Motoroli i vice versa. I ogólnie jakakolwiek kombinacja nie jest tutaj możliwa. Do tego trzeba dla każdej wersji AROS-a wypracować odpowiedni interfejs binarny, także to jak mają pliki wykonywalne wyglądać. I w tym momencie zacząłem się zastanawiać: skoro emulacja samego procesora może być naprawdę szybka – a w tym momencie w aktualnej wersji mówimy o wydajności, która dochodzi do 30% prędkości natywnego kodu – można potraktować assembler Motoroli albo kodu dla procesorów Motoroli jako taki uniwersalny bajtkod, mniej więcej taki sam jak jest w C# albo w innych językach, w których kod jest na początku kompilowany do jakiegoś formatu przejściowego, a dopiero w czasie wykonania ten format przejściowy jest tłumaczony na wersję dla konkretnego procesora. Przyszło mi na myśl, że coś takiego można by było zrobić z AROS-em, żeby na przykład w 32 bitowym trybie każda wersja AROS-a pracowała w zasadzie tylko i wyłącznie na emulacji procesora Motoroli. Może gdzieś w przyszłości z możliwością uruchamiania kodu natywnego np. dla Intelu, dla ARM-a, albo dla czegokolwiek innego, ale ogólny zamysł był taki, że w momencie kiedy Emu68 było już kompletne, powstanie na tą wersję osobna wersja AROS-a, która będzie pracowała tylko i wyłącznie w trybie 68k na RaspberryPi. Jeżeliby to działało w miarę sensownie, można by było się pokusić o podobny rodzaj emulatora pracujący bezpośrednio na Intelu. Tak samo można by było zrobić dla PowerPC i tak dalej.

Czy ten Emu będzie systemem 32 bitowym?

Tak, to byłby system 32 bitowy, dokładnie tak samo jak jest procesor Motoroli. W tym momencie działa on na procesorach ARM w trybie 32 bitów i w 64 bitach, przy czym w 64 bitach

naład emulowany jest procesor 32 bitowy. Tak że to by była taka platforma retro, bo – nie ma co się oszukiwać – wszystkie amigowe systemy są systemami retro, nawet jeżeli są w tym momencie w miarę zaawansowane. To by była platforma retro pracująca w 32 bitach i do tego się ograniczająca.

Zalóżmy, że dałoby się na tym uruchomić oprogramowanie natywne amigowe, to co się nie odwołuje do czipsetu. A jak wygląda sprawa z programami z AROS-a? Nie wiem czy dobrze cię zrozumiałem, trzeba kompilować dla każdej wersji AROS-a oddzielnie, czyli one są niewymienne. Czyli program z AROS-a nie mógłbyś przenieść od razu do takiej dystrybucji?

Od razu programu z AROS-a np. w wersji x86 albo x86_64 nie byłbym w stanie na niej uruchomić, musiałbym ją skompilować dla procesora 68K. Czyli praktycznie kompletna arosowa dystrybucja dla Motoroli byłaby 1:1 używalna.

Czyli można powiedzieć, że robisz taką wariację Amigi pod wirtualny procesor zgodny z Motorolą?

Dokładnie. Przy czym emulowany jest naprawdę tylko i wyłącznie procesor, więc np. w tej chwili tak jak jest, to na Raspberry jestem w stanie w assemblerze 68K, najbardziej niskopoziomowo jak tylko się da, programować wszystkie komponenty z Raspberry. I tak by to mniej więcej działało. Tak że byłby to system bez czipsetu, to byłoby coś bardzo podobnego do komputera Draco, który kiedyś pojawił się na rynku – on też nie miał czipsetu, miał praktycznie tylko procesor, łatki na system i całą resztę. Później w przeszłości pojawiła się jeszcze próba, która się nazywała Amithlon. Konceptem tego systemu było mniej więcej to samo co ja w tej chwili robię, tylko że Bernie Meyer spróbował jeszcze w międzyczasie pracować z Linuksem, żeby nie walczyć z ogromem różnorodności sprzętu od peceta. On się posiłkował kernelem Linuksa, ale zamysł też był taki, że uruchamiała się jakaś bardzo cienka warstwa z emulacją procesora na komputerze, w tym przypadku na pececie, a cała reszta systemu pracowała z kodem Motoroli.

Czyli coś takiego jak chciał zrobić kiedyś Jim Collas z GATEWAY?

Tak

A jak bardzo zaawansowane są prace nad projektem Emu68?

Prace są zaawansowane na tyle, że praktycznie pełen zestaw instrukcji dla Motoroli jest już zaimplementowany. Koprocessor

jest zaimplementowany w dużej części, brakuje kilku funkcji trygonometrycznych, cała reszta działa. Działają przerwania, działają wyjątki procesora, w tym momencie robię tylko małe poprawki i jednocześnie zajmuję się już portowaniem AROS-a na ten procesor.

Gdzie widzisz zastosowanie swojego oprogramowania? Bo są różne spekulacje, czy jego miejsce mogłoby się znaleźć np. w projektach kart turbo dla Amig od Commodore, czy może jeszcze coś zupełnie innego?

Jest taki projekt, który się nazywa Pi Storm. Robi go Claude Schwarz z Niemiec i to jest w sumie emulator procesora 68K, który bazuje na RaspberryPi. Tam w tej chwili jest uruchomiony mały Linuks, na tym Linuksie pracuje emulator Musashi, czy jakkolwiek on się tam nie nazywał. To jest taki interpreter, który jest używany na przykład w różnych emulacjach konsol itp. rzeczy, tylko że ten emulator (przez to że jest interpreterem) jest dosyć powolny, ale Claude zaczął nad tym dzielnie walczyć. Udało mu się zrobić kartę turbo do Amigi 500, która jest zakładana zamiast oryginalnego procesora; na tym uruchamiany jest emulator i ten emulator emuluje konkretny procesor. W tym momencie z Claudem jestem w kontakcie mniej więcej od dwóch miesięcy i jesteśmy na takim etapie, że w najbliższym czasie będziemy próbowali przenieść Emu68 do jego emulatora.

Czyli współpraca. Nie ma tak, że robisz dla siebie do szuflady?

Powiedzmy tak: ja lubię robić dużo różnych dziwnych rzeczy, ale projektami zwykle się dzielę. Przez tyle lat pracy w AROS-ie nauczyłem się tego, że kieszonienie w szufladzie nie ma naprawdę sensu. Bo tak naprawdę kończy się to tym – i w światku amigowym widzieliśmy to niejednokrotnie – że kilka osób zaczyna pracę nad tym samym, lub bardzo podobnymi rzeczami i nie rozmawiają ze sobą, bo dlaczego mieliby rozmawiać z deweloperami innych systemów. Jest jedna wielka klótnia, jedno wielkie nieporozumienie, ja się trzymam od tego z daleka. Ja się staram nie wnikać w żadne wojenki, a wszystko co robię staram się upubliczniać. Każdy sobie może spojrzeć chociażby na GitHuba, na którym trzymam całą masę swoich projektów – wszystko jest otwarte, wszystko jest na liberalnych licencjach, każdy może brać i używać (albo i nie).

Jak duży procent wolnego czasu poświęcasz na pracę nad projektem?

W miarę możliwości dosyć duży procent wolnego czasu. Działa to mniej więcej tak, że jeżeli żona siedzi w biurze i pracuje, to ja się dosiadam też do komputera i czasami pogram sobie

w Minecrafta, ale przez większość czasu siedzę i klepię w klawiaturę. Wtedy jestem powiedzmy nieosiągalny i niekomunikowalny ze światem zewnętrznym.

A czy masz jakieś inne projekty amigowe oprócz Emu68?

Z amigowych projektów tak, mam parę rzeczy jeszcze rozgrzebanych. Jedną z nich jest benchmark wydajności. Zaczęło się od tego, że w Emu68 musiałem jakoś testować wydajność. Napisałem, albo przekompilowałem sobie dla procesora M68K benchmark, który renderuje scenę w 3D. Przy czym on używa techniki śledzenia promieni, która jest dosyć intensywna dla procesora. No i zamierzam przenieść ten sam benchmark na prawdziwe Amigi, żeby można było mieć test, który nie wykonuje się przez 5 albo 10 sekund, tylko obciąża naprawdę komputer na godzinę, dwie, trzy albo cztery. Coś podobnego do tego „jubimarka”, o którym było niejednokrotnie dyskutowane na PPA. Tyle że „jubimark” np. to rendering sceny w Light-Wave, czyli wymaga mniej lub bardziej legalnej kopii programu. On sobie otwiera ekran w low resie w trybie HAM, rysuje na ekranie i podaje ile czasu mu to zajęło. To jest jedna rzecz. Poza tym to co jeszcze? Zacząłem dwa tygodnie temu, ale to jest tylko i wyłącznie zabawa (tyle że ją też opublikuję na sieci, bo dla czego nie), zacząłem w Verilogu pisać moją własną reimplementację procesora 68K. Przy czym mówię: nie wydaje mi się, żeby coś z tego było, ale jeżeli ktoś będzie uważał, że można z tym coś zrobić albo można z tym coś zacząć, to będzie mógł się do tego dobrać. To jest mniej więcej to samo co Emu68, tylko nie na konkretny procesor, a napisany w Verilogu. Czyli skompilowany do takiej postaci, w której może to być jako strumień bitowy załadowany do FPGA, żeby można było sobie zaimplementować procesor Motoroli, mniej lub bardziej odpowiadający czemuś rzeczywistemu

Co z AIRIX-em? Opowiedz ogólnie o koncepcji tego systemu i czy będziesz rozwijał dalej ten projekt?

To jest projekt, który w sumie w którymś momencie będzie dalej rozwijany. On w tym momencie rozwija się bardzo powoli, bo rozwija się tylko i wyłącznie wtedy, gdy kiedy nie jestem zajęty czymkolwiek innym, a ja niestety mam tendencje do tego, że skaczę po tysiącu tematów, ale w którymś momencie też się znowu do niego zabiorę. To jest koncepcja, która krążyła mi w głowie od czasów studenckich, więc to będzie jakieś 20 lat temu. Chodzi mniej więcej o to, że chciałem tutaj wykorzystać kernel Linuksa, ale tylko i wyłącznie kernel, i na tym kernelu napisać zestaw bibliotek i zestaw programów, które mniej więcej odpowiadałyby temu co mamy w systemie AmigaOS. Przy czym w wypadku AIRIX-a jest tak, że starałem się odtworzyć biblioteki albo funkcje systemowe; nie w 100%, ale tylko i wyłącznie

w takim zakresie jaki jest możliwy z wykorzystaniem kernela linuksa. Czyli np. w oryginalnym amigowym systemie w bibliotece Exec jeżeli wymieniamy wiadomości między procesami, to tak naprawdę wymieniany jest tylko wskaźnik do wiadomości, bo wiadomości znajdują się w pamięci RAM. Wszystkie programy pod Amigą, wszystkie procesy, wszystkie zadania mają dostęp do całej pamięci, więc nie było sensu kopiować wiadomości. Rozwiązanie samo z siebie jest super, bo jest bardzo szybkie, co pokazała już klasyczna Amiga 1000, która z bardzo słabo taktowanym procesorem posiadała naprawdę fenomenalną wydajność. Ale ma to swoje wady, bo na przykład wtedy automatycznie ochrona pamięci jest wyłączona. To co ja zacząłem robić w ARIX-ie to są chociażby takie podstawowe zmiany, czyli wiadomości są przekazywane nie jako wskaźnik, a jako wartość. Używam do tego niskopoziomowych mechanizmów z Linuksa. Koncept jest ogólnie taki, żeby stworzyć system operacyjny (albo biblioteki plus system operacyjny), który by odtwarzał w miarę podobnie łatwość amigowego systemu z jego prostymi bibliotekami, z jego szybkim czasem startowania itd, ale żeby jednocześnie bazował na nowszych technologiach jak chociażby kernel Linuksa.

Ja się obawiam właśnie... Z tego co ludzie marudzą przeważnie na AROS-a to na przykład jest taki zarzut, że po co było tworzyć coś niekompatybilne z MUI.

W tym przypadku to nawet wiem z której strony się ten zarzut pojawia. Z jednej strony tak, a z drugiej strony biblioteki MUI zawierają całą masę zachowań, które nie są w żaden sposób opisane w dokumentacji. W tym momencie nie jest fizycznie możliwe żeby odtworzyć cały zestaw tych bibliotek samemu tylko i wyłącznie z dokumentacji. W przypadku systemu AmigaOS dokumentacja jest o wiele lepsza i jest to możliwe, ale w przypadku MUI już nie. Więc to nie jest tak, że my celowo robimy niekompatybilną bibliotekę, ale robimy ją na tyle kompatybilną na ile jest to wykonalne. Okej, było parę zmian, które wprowadziliśmy celowo, przy czym to już lata temu było dyskutowane jeszcze na liście mejlowej. Chodziło mniej więcej o to, że niektóre wiadomości w MUI są zapętlane na swój sposób i w AROS-ie chcieliśmy tego uniknąć. Bo w przypadku błędów programistycznych może to doprowadzić do całkowitego zablokowania GUI (czyli graficznego interfejsu użytkownika) i tego chcieliśmy uniknąć u nas. Tak więc wprowadziliśmy jedną albo dwie zmiany, które wynikały z naszych decyzji, a reszta to są po prostu zachowania niezdefiniowane albo nieopisane przez dokumentację od MUI, więc nie jesteśmy tego w stanie zrobić lepiej.

Chciałem dopytać o bolączki amigowych systemów – czego nie da się tam zrobić łatwo, np. ochrony pamięci itd.?

Ochrony pamięci nie da się zrobić łatwo, bo – tak jak już wspomniałem – chociażby sam fakt, że wiadomości są zmieniane tylko przez wskaźniki, prowadzi do tego, że wszystkie programy, które wymieniają między sobą wiadomości, muszą korzystać z tej samej pamięci. Można próbować to obejść, można próbować tworzyć nowe rodzaje pamięci, które są prywatne tylko dla każdego procesu z osobna, ale to ma też swoje wady. Na przykład w przypadku AROS-a zastanawiałem się nad tym, żeby każde zadanie albo każdy proces miało własny stos we własnej przestrzeni adresowej, taki do którego nikt inny nie ma dostępu; ale chociażby z powodu wymiany wiadomości między zadaniami takie coś też już jest niewykonalne. Bo np. nikt nie może programiście zabronić, żeby stworzył sobie powiedzmy jakąś tablicę na stosie i do tej tablicy załadował dane za pomocą biblioteki DOS, która musi zrobić odwołanie do systemu plików; system plików jest w osobnym zadaniu i on musi mieć możliwość zapisania pamięci do prywatnego stosu innego zadania. Byłoby to już w tym momencie niewykonalne. Dokładnie tak samo jest z przekazywaniem wiadomości. Niektóre programy używają do tego celu stosu, co jest niezbyt dobre, ale niestety pojawia się – nie jesteśmy w stanie tego przeskoczyć, mleko się wylało, programiści tak to napisali, nie da się tego zmienić. Co innego jest np. z SMP, czyli z wykorzystaniem wielu procesorów. Takie coś wprowadzić do systemu amigowego też jest szalenie trudno. I jedno i drugie rozszerzenie systemu gryzie się z tym co już wcześniej powiedziałem, plus jeszcze dochodzi do tego taki, że wszystkie biblioteki, wszystkie struktury systemowe w AmigaOS są udokumentowane, są używane przez użytkowników oprogramowania albo przez programistów. Nie jest tak jak w innych systemach, gdzie powiedzmy otwierasz sobie okno i dostajesz uchwyt do tego okna, w jakimś Windowsie, ale tak naprawdę nie wiesz co ten uchwyt posiada, co to jest, to jest po prostu jakaś 32 bitowa liczba albo 64 bitowa liczba i z nią pracujesz. Jeżeli chcesz np. z takiego windowsowego okna wyciągnąć jakieś informacje, albo ustawić jakieś parametry – używasz osobnych funkcji, w których podajesz uchwyt do okna i np. parametry, które chcesz zmienić. W amigowym systemie dostajesz wskaźnik na strukturę okna (to jest tylko jeden przykład, ale takich przykładów w amigowych systemach jest cała masa) i w tym momencie programista w tej strukturze może praktycznie pozmienić wszystko na co tylko ma ochotę, bo wszystko jest udokumentowane. I w tym momencie, jeżeli np. chcielibyśmy wprowadzić ochronę pamięci w takich rzeczach już nie jesteśmy w stanie. W przypadku wieloprocessorowości są w bibliotece Exec struktury, które też na to nie pozwalają. Mamy różne funkcje blokujące wielozadaniowość, blokujące przerwania, nie wiadomo jak można by to było tak sensownie zrealizować przy wielu procesorach. Tak samo jest chociażby z przejściem na 64 bity. Dobrze, klasyczna Motorola tego nie potrafi, ale mamy OS

4, mamy MorphOS-a na procesory, które istnieją też w wersjach 64 bitowych – coś takiego też jest tylko w połowie wykonalne. Czyli mniej więcej w taki sposób jak to zrobiliśmy z AROS-em, że jeżeli masz system 64 bitowy – automatycznie zrywasz całkowicie kompatybilność z 32 bitowym oprogramowaniem. Na innych systemach, np. na Windowsie albo Linuksie czegoś takiego nie ma, między innymi dlatego, że system broni się przed programistą grzebiącym w jego „wnętrzościach”. Wróć jeszcze do tego przykładu – dostajesz uchwyt do okna i co system z tym uchwytem do okna robi to jest tylko i wyłącznie sprawa systemu. W amigowych systemach tego już nie ma.

Nie daloby się tego zrobić jakoś w ten sposób rozwiązać, że wszystkie stare klasyczne oprogramowanie działa w określonej pamięci, np. między 1 a 2 GB RAM? Taką jakby piaskownicę na to zrobić?

Można i taka piaskownica nazywa się UAE. Czyli można by było całe klasyczne amigowe oprogramowanie uruchamiać pod emulatorem, a system mieć po prostu nowy. Przy czym to jest też problematyczne, bo dużo amigowców czuje szalenie intensywne przywiązanie do klasycznego systemu i albo boją się, albo nie chcieliby takiej zmiany. Powiedzmy, że istnieje dosyć intensywny, dość duży opór.

Mówiłeś o SMP. Nie wszystkie osoby są techniczne, jakbyś mógł rozwinąć troszkę temat SMP: czym się różni obsługa SMP od obsługi kilku rdzeni w procesorze? I w kontekście tego: wiele osób może nie rozumieć, że jak to jest że Amiga obsługiwała dawniej kilka układów procesorów, bo były te układy specjalizowane, a teraz jest jakiś wielki problem coś dołączyć?

To jest tak, że układy specjalizowane to jest zupełnie inna historia. W przypadku SMP (to się nazywa symetryczna wieloprocessorowość) wszystkie procesory w systemie (tego samego rodzaju oczywiście) działają na równych uprawnieniach. Więc np. jeżeli uruchamiam jakiś program, jakiegokolwiek zadanie, ono może pracować na dowolnym z tych procesorów. I tak naprawdę ani programistę, ani użytkownika nie interesuje na który procesorze to pracuje. Jeżeli taki program uruchamia wiele różnych procesów, wiele różnych wątków w obrębie samego siebie – one też mogą być rozdzielone między różne procesory i to należy do zadań systemu operacyjnego (decyzja na którym procesorze, na którym rdzeniu procesora, dana część zadania będzie wykonywana). System operacyjny może tym zarządzać, w zależności od tego jak bardzo który procesor jest obciążony. Równie dobrze można mieć procesory wykonujące taki sam rodzaj kodu, ale np. różniące się wydajnością. Tak mamy w przypadku całej rodziny ARM. Tam jest technologia,

która się nazywa big.LITTLE, czyli jest kilka rdzeni energooszczędnych, które są dosyć powolne, ale za to pobierają mało prądu w czasie pracy i jest kilka rdzeni, które są bardzo wydajne, ale jednocześnie pobierają bardzo dużo prądu. I w tym momencie system operacyjny jest w stanie zarządzać, w zależności od tego ile ma dostępnej energii, jakie jest zapotrzebowanie użytkownika – czy zadanie pracuje bez przerwy, czy zadanie pracuje tylko krótko. System operacyjny może je rozdzielać albo na szybsze, albo na wolniejsze procesory i w ten sposób zarządzać całą energią.

W amigowych systemach czegoś takiego tak naprawdę nigdy nie było. Jeżeli mieliśmy procesory specjalizowane, no to po prostu każdy zajmował się swoim własnym rodzajem kodu. Powiedzmy mieliśmy, albo nadal mamy, Coppera, który wykonuje swój własny program i tworzy za pomocą tego programu obraz, ale to są rzeczy które nie są programowane tak jak w przypadku SMP. W takim przypadku rozdzielam: „okej, to jest akurat program Coppera – on będzie wykonywany przez Coppera; to jest program dla procesora – to będzie wykonywał procesor”. Nie mogę zrobić tak, że napiszę sobie program i system operacyjny wybierze mi co z tego będzie wykonane przez który podzespół komputera. To leży tylko i wyłącznie w kwestii programisty. Coś podobnego można zrobić w przypadku procesorów, technika nazywa się AMP czyli asymetryczna wieloprocessorowość. W tym przypadku procesor główny, albo ten wybrany podczas startu, jest kontrolowany przez system operacyjny i na nim pracuje system operacyjny i całe oprogramowanie, a programista może na przykład zarządzać jeszcze dodatkowymi mocami obliczeniowymi i decydować: „okej, mam tutaj dodatkowe procedury, które mogą być wykonane równolegle; proszę system operacyjny, żeby je wykonał powiedzmy w 10 kopiach na tylu dodatkowych procesorach na ilu jest to możliwe”. Coś takiego można by było pod amigowym systemem zrobić, ale trzeba było by pilnować dosyć intensywnych restrykcji, np. im więcej dałoby się zabronić takim dodatkowym procesorom, tym sprawniej by to funkcjonowało albo tym mniej nakładu byłoby potrzebne żeby to zrealizować. Na przykład jeżeli powiedzielibyśmy, że dodatkowe procesory mogą wykonać tylko i wyłącznie kod, ale nie mogą korzystać z żadnych systemowej biblioteki żeby to gdziekolwiek pokazać, przerobić, przetworzyć – to takie coś byłoby dosyć łatwe do wykonania. To by było dosyć podobne do tego co już mieliśmy w dawnych czasach, kiedy mieliśmy system operacyjny na motorolce i mieliśmy kartę turbo z PowerPC; na tym PowerPC pracowała własna wersja nie amigowego systemu operacyjnego tylko czegoś innego, ale pozwalało to na rozdzielenie kodu na parę zadań. Coś takiego byłoby w miarę wykonalne pod Amigą, ale z olbrzymimi ograniczeniami.

Mam takie pytanie nie związane z AROS-em, ale czuję, że możesz coś wiedzieć na ten temat. Jest (był) taki projekt Xena i Xorro i Dickinson to wtedy tłumaczył, że sięga do idei transputera. Kojarzysz to pojęcie na pewno. I jak widzisz w ogóle, czy jest możliwe współcześnie zastosowanie tego, w naszym oczywiście odniesieniu, w naszych współczesnych amigach?

Jak najbardziej. Sama idea jest bardzo ciekawa i daje dużo interesujących możliwości, ale wykonanie jest troszeczkę niewłaściwe.

Jak byś to zrobił?

Zrobiłbym to przede wszystkim tak, że cały ten układ udostępnił bym na osobnej karcie, nawet jeżeli miałyby być wewnątrz komputera na slotcie PCI albo PCI Express albo na czymkolwiek, ale żeby to było w jakiś sposób oddzielone od komputera. Bo w tym momencie jeśli posiadałbym taki komputer jak Amiga X1000 czy tam X5000, jeżeli miałbym wydać naprawdę grube pieniądze żeby kupić taki komputer, a potem w ramach eksperymentów chciałbym do niego podpiąć kilka kabelków, mając świadomość tego że jeżeli zadrży mi lekko ręka, albo jeżeli coś przeoczę, coś podłączę nie tak, to w najlepszym razie spalę tylko Xenę – ona jest na płycie głównej i ona w tym momencie już jest nieużywana, a w najgorszym razie taka Xena zepsuta, spalona pociągnie za sobą cały komputer – to w tym momencie od strony elektronika-hobbysty, który lubi sobie poeksperymentować, bałbym się cokolwiek do tego podłączyć. Jeżeli Xena byłaby chociażby w trochę inny sposób podłączona do komputera, żeby w przypadku błędu dało się ją wymienić powiedzmy za 200 euro, to z bardzo dużym bólem ale można by z tym eksperymentować. Ale jeżeli bawiąc się w elektronikę ryzykuję zepsucie komputera, który kosztuje 1000 euro albo więcej, to niestety to nie jest dobra droga. I w tym momencie większość elektroników hobbystów raczej zdecyduje się na procesory z tej samej serii, które można kupić na płytkach eksperymentalnych podłączanych przez port USB do komputera. I w tym momencie cały concept Xeny na płycie głównej mija się z celem, bo prawdę powiedziawszy wolałbym eksperymentować z takim małym urządzeniem USB. Jeżeli się zepsuje – okej, trudno, mogę kupić nowe (albo też nie kupię, bo mi się odechce). Albo z czymś takim jak Raspberry Pi, który też kosztuje śmieszne pieniądze i pozwala ludziom eksperymentować, a ryzyko błędu nie jest dość drogie.

Ludzie kojarzą temat z filmiku z migającymi diodkami, a to był tylko pokaz, że wszystko działa. Powstała karta do debugowania, która zapisuje logi na karcie pamięci, ale to jedyny projekt. Niedawno szukałem informacji na temat

tego układu XMOS, to jedyne zastosowanie tego czipu co wyłądował w naszych amigach znalazłem w jakimś sprzęcie hi-fi, zdaje się że zaletą jest obsługa w czasie rzeczywistym.

Dokładnie, te układy cechują się między innymi tym, że mają bardzo szybką reakcję na zmianę stanów na portach I/O, więc z technikami programistycznymi można bardzo wiele na nich zdziałać. Dodatkowo można je łączyć w różne macierze komunikujące się między sobą, itd. Tak że ogólnie to rozwiązanie jest ciekawe, tylko że ograniczone technologicznie przede wszystkim do dosyć wąskiego zakresu zastosowań, no i niestety wydaje mi się że tutaj znowu amigowcy albo producenci sprzętu do amigi troszeczkę zawiedli. Tym bardziej, że na początku – nie wiem jak w tej chwili, dawno nie patrzyłem – na początku było tak, że pojawiała się cała masa różnych poglądów, prawd, półprawd i wyobrażeń. Nie powiem kłamstw, bo informacje pochodziły od użytkowników, którzy podchodzili bardzo optymistycznie – to nie są kłamstwa, ktoś sobie po prostu coś źle wyobrażał. Ale na przykład ktoś tam zauważył, że Xena jest podłączona na zewnątrz do złącza PCI Express i automatycznie wyszedł z założenia, że skoro jest takie złącze, to na pewno jest wydajność taka jak PCI Express, czyli wiele gigabajtów na sekundę, „och jak fajnie!”. No i niestety żaden z producentów nie zdementował takich informacji, więc całe środowisko amigowe znowu żyło marzeniami, wyobrażeniami, a osoby które by mogły coś na ten temat powiedzieć nabierały wody w usta, co jest jak dla mnie karygodne.

Tam zdaje się najwięcej marzeń było odnośnie stworzenia karty która by odciażała emulację klasyka. Po prostu żeby ją wpiąć i ona robiła – nie wiem jak to nazwać – odpowiednik Vampire?

O wiele sensowniejszym rozwiązaniem w tym wypadku byłoby stworzenie emulacji czipsetu na szynie PCI albo PCI Express, która wtykałoby się w taką amigę. Ona by się przedstawiała jako 16 MB przestrzeni adresowej i zawierałaby w sobie cały wsad.

I to według ciebie jest realne do zrobienia? Na czym?

Na dowolnym układzie FPGA z firmy Xilinx chociażby, tam mamy całą serię Artix-7, która ma gotowe czteroportowe złącze PCI Express, które można wykorzystać. Sam układ FPGA tej klasy kosztuje mniej więcej 50 euro, myślę że całość zmieściła by się w 100-150 euro.

Można powiedzieć, że jak na amigowe warunki to taniocha.

Dokładnie. W tym momencie to jest takie tylko gdybanie, bo trzeba by było takie coś sensownie, realnie zaprojektować, żeby

można było oszacować czy to ma sens i czy mieścimy się w ramach cenowych powiedzmy.

Bo widzisz, jedną z bolączek środowiska jest to, że osoby które mają wiedzę techniczną niekoniecznie czują potrzebę wypowiadania się na forach; stąd biorą się różne spekulacje, które później się zwielokrotniają i latami krążą, co by to nie można było zrobić. Tak jak ci co mają Vampire i mają takie powiedzonko „wrzuci się w FPGA” jakby to było z gumy.

Przez jakiś czas współpracowałem z grupą Apollo i marzenia o tym, co się wrzuci w FPGA, a co nie, często są bardzo brutalnie weryfikowane przez ilość wolnego miejsca na układzie. To nie jest aż takie proste.

Wróćmy do AROS-a, bo w ty jesteś ekspertem i współtwórcą tego systemu. Powiedz mi jak w obecnej chwili wygląda środowisko deweloperów robiących coś przy AROS-ie, to znaczy aktywność i współpraca?

W przypadku AROS-a tak było praktycznie od zawsze, że deweloperzy przychodzą i odchodzą, mają lepsze albo gorsze okresy aktywności. W tym momencie jest tak, że Nick Andrews, którego ludzie w internecie znają jako ‘Kalamatee’, dosyć intensywnie pracuje. On niestety boryka się z całą masą prywatnych problemów, o których nie chcę tutaj mówić, ale w tym momencie ma bardzo twórczy okres pracy nad AROS-em, W moim przypadku jest tak, że czasami bardziej intensywnie nad tym pracuję, czasami mniej. W tym momencie mam inne projekty na głowie, więc AROS-a używam jakbym był osobą trzecią, spoza drużyny. Jest jeszcze kilka osób, które robią testy, ewentualnie aktualizują tłumaczenia językowe itd, ale na dzień dzisiejszy AROS rozwija się dosyć powoli. Mam nadzieję, że to się zmieni w przyszłości.

Ja nie rozumiem, i większość osób nie rozumie: jeżeli jest kilka osób, które się zajmują AROS-em, no to skąd tyle tych dystrybucji? Może byś wytłumaczył to zamieszanie, kto którą dystrybucję rozwija i która jest przyszłościowa?

Z dystrybucji znam i używałem przez chwilę jednej, to jest Icaros. To jest najbardziej popularna dystrybucja, którą robi Paolo Besser, sympatyczny chłopak z Włoch. To jest mniej więcej tak: to są osoby, które nie zajmują się programowaniem. W przypadku AROS-a to jest tak, że mamy swoje repozytorium, mamy swoje Nightly Builds, czyli system który buduje AROS-a automatycznie co 24 godziny i udostępnia w sieci i to są rzeczy nietestowane. Nie da się po prostu tego permanentnie testować. Osoby, które tworzą dystrybucje, wybierają z tych Nightly Builds, które udostępniamy w sieci to, co u nich funkcjonuje

najlepiej i z tego budują całą dystrybucję. To ma tę zaletę, że oni mogą się skoncentrować nie na tworzeniu systemu i programowaniu, tylko na złożeniu czegoś, co użytkownikowi na końcu udostępnia gotowy system, którego może używać. Dystrybucje można porównać chociażby z systemem MorphOS albo AmigaOS 4, które też są w sumie gotowym zestawem oprogramowania, programów dodatkowych, jest tam ewentualnie wrzucone parę gier itd, albo dystrybucji linuxowych. Bo żaden użytkownik Linuksa, albo prawie żaden, nie jest na tyle szalony żeby wziąć sam kernel i skompilować do tego wszystkie biblioteki GNU i tworzyć to wszystko samemu od zera.

Czyli osób, które rozwijają sam rdzeń systemu AROS jest bardzo niewiele?

Niestety w tej chwili tak.

Jakich używasz narzędzi, jaki jest twój warsztat pracy? Nie oczekuję, że powiesz że robisz na Amidze.

Nie, nie robię na Amidze. Wszystko co robię robię albo na mekintoszach albo na pecetach. Używam głównie systemu macOS. Mam do tego kilka wirtualnych maszyn: jedna z Windowsem, jedna z Linuxem; nie jestem pod tym względem jakimś fanatykiem, z tego już wyrosłem, to wszystko są dla mnie narzędzia. Porównując do świata nieprogramistycznego: jeżeli uwielbiam śrubokręty to nie będę wbijał gwoźdźnia za ich pomocą, tylko powiem „okej, do tego lepszy jest młotek, wezmę młotek”. Jeżeli będę kopał dołek, to nie będę tego robił śrubokrętem albo młotkiem, tylko powiem: „łopata nadaje się dużo lepiej”. Dla mnie tym są mniej więcej systemy operacyjne, z fanbojstwa wyrosłem i jeżeli któreś narzędzie działa do danego zadania lepiej to biorę to narzędzie i nie narzekam. W przypadku programowania używam bardzo mało narzędzi, bo wszystko sprowadza się do edytora tekstów, kompilatora plus bardzo podstawowe sprzęty do debugowania; czyli np. port szeregowy z Raspberry albo mam też analizator stanów logicznych, którego używam jeżeli robię coś w FPGA. Mniej więcej to się do tego sprowadza.

Mógłbyś rzucić nazwami? Myślę, że to może być interesujące dla czytelników; bo to dosyć ogólne powiedziałeś jak programujesz. W czym piszesz kod na przykład?

Kod piszę w edytorze Microsoftu, on się nazywa Visual Studio Code. To jest edytor do wszystkiego i ja go używam do wszystkiego. On wyrósł kilka lat temu jako konkurencja dla edytora Atom. Oba bazują na podobnej technice i jak Microsoft zaczął, to wszyscy zastanawiali się „po co oni to robią?”. Ale dzięki temu, że upublicznili cały projekt to nie jest tajna

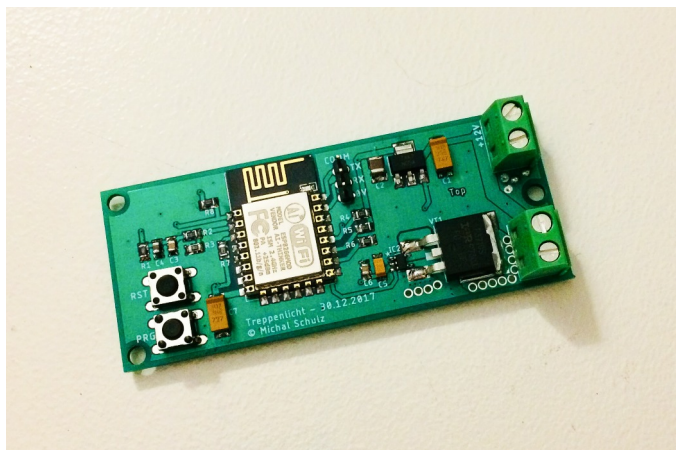
technologia Microsoftu, która on szpieguje, tylko każdy może sprawdzić w kodzie źródłowym co tam się dzieje. Bazuje na technologii Electron i ma całą masę wtyczek. Ma wtyczki do programowania w C, C++, Pythonie, do różnych systemów wbudowania kodu. Nawet do Amigi istnieje jakaś wtyczka która pozwala na programowanie w assemblerze, kompilację, wysłanie gotowego programu do emulatora. To jest kobyła do wszystkiego no i tego przede wszystkim używam.

A co poza tym jeszcze? Wspomniałeś o testowaniu na Raspberry.

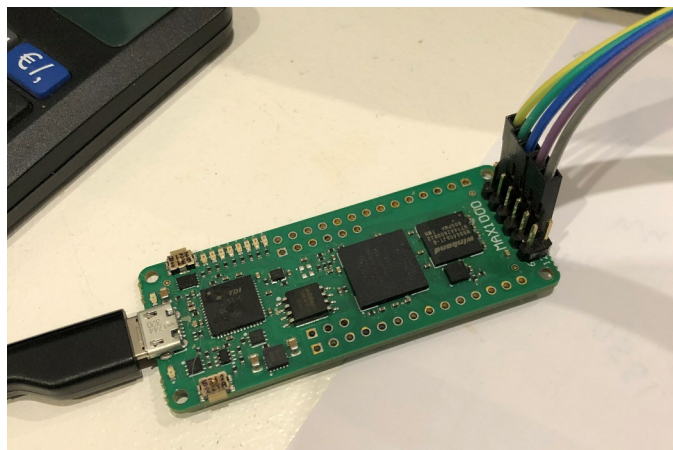
Jeżeli testuję na Raspberry to przede wszystkim patrzę się w konsolę szeregową. Mam do tego bardzo prosty konwerterek z RS-232 na USB. Nie pamiętam jaki to jest konkretnie model, ale praktycznie każdy którego można nabyć spełnia swoje zadanie. Podłączam to do komputera, uruchamiam terminal (nazywa się Minicom). I to jest wszystko naprawdę. To co jeszcze używam z narzędzi to własna głowa. Czasami jak coś napiszę, to jadąc samochodem do pracy albo z pracy mam powiedzmy 20-30 minut żeby sobie przemyśleć co napisałem i ewentualnie znaleźć w tym jakieś błędy; więc powiedzmy mam 40-60 minut w ciągu dnia, kiedy mogę programować bez komputera i bez klawiatury.

Skądinąd wiem, że nie boisz się lutownicy. O tym coś opowiedz.

Z lutownicą to jest tak, że zasłużył się w tym mój ojciec. Jak byłem małym dzieciakiem to on lubił sobie troszeczkę poeksperymentować, a ja lubiłem się przyglądać. No i jeszcze przed klasą podstawową sprezentował mi swoją lutownicę i zacząłem się bawić w lutowanie różnych kabelków. Nigdy to nie rozwijało się za mocno, bo budowałem jakieś bardzo proste multiwibratory, robiłem sobie urządzenia do elektrolizy wody; potem się okazało że się przeraziłem jak całą masę chloru wygenerowałem, bo wodę posoliłem żeby lepiej działało; ale to były takie dziecięce zabawy. Tak na poważnie zacząłem bawić się lutownicą 20 lat temu. Nie wiem co o tym mogę powiedzieć, po prostu bawiłem się, eksperymentowałem, starałem się rozwijać wiedzę, rozwijać warsztat; jednocześnie starałem się nie tylko lutować tak dla samego faktu lutowania, ale projektować obwody drukowane. Zacząłem od prostszych, robiłem coraz bardziej skomplikowane no i teraz jestem na takim etapie, że FPGA które mam zamiar w końcu dokończyć będzie karta PCI Express, która będzie można podłączyć do RaspberryPi albo innego, dowolnego komputera. Tak naprawdę nie wiem jeszcze, które zastosowanie będzie pierwsze w przypadku tej karty. Jedną z opcji jest wykorzystanie tej karty jako interfejsu zamieniającego 24-bitową szynę Amigi na urządzenie pod-



Sterowany przez WiFi sterownik do diod LED, używany na przykład do regulowanego oświetlenia schodów/korytarza



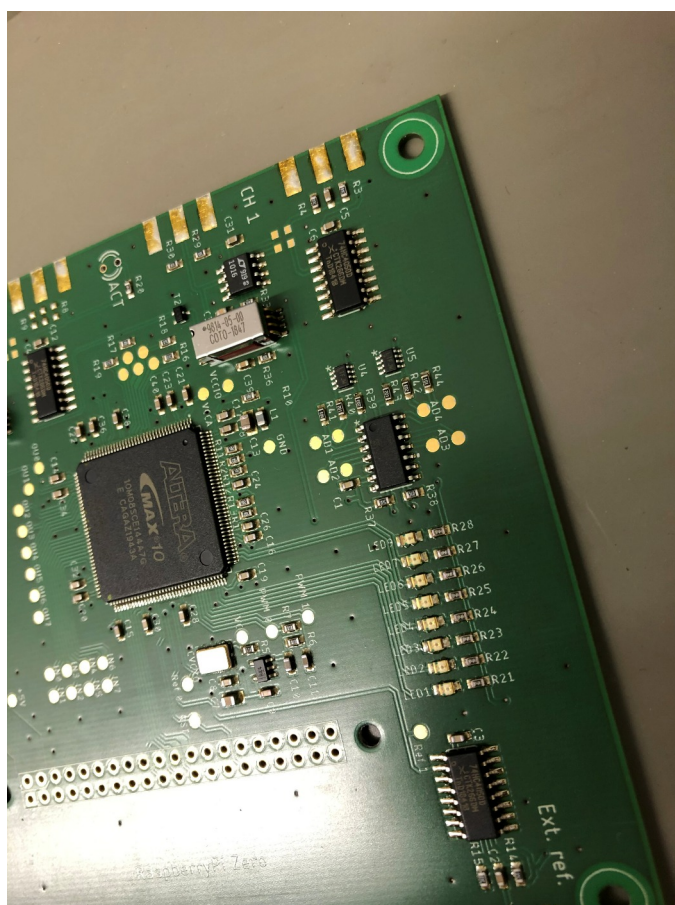
Płytki developerska z układem FPGA – Intel Max10



Kampania lotów parabolicznych w Bordeaux. W tle samolot Zero-G w którym prowadzi się eksperymenty w stanie nieważkości. Michał ma za sobą 4 loty paraboliczne, w każdym 31 parabol, każda parabola 23 sekundy w stanie nieważkości, razem się zebrało 40 minut

łączone przez PCI Express do RaspberryPi, za pomocą którego można by było chociażby ten emulator od Claude'a Schwarza uprościć albo ulepszyć. To byłaby moja autorska płytki.

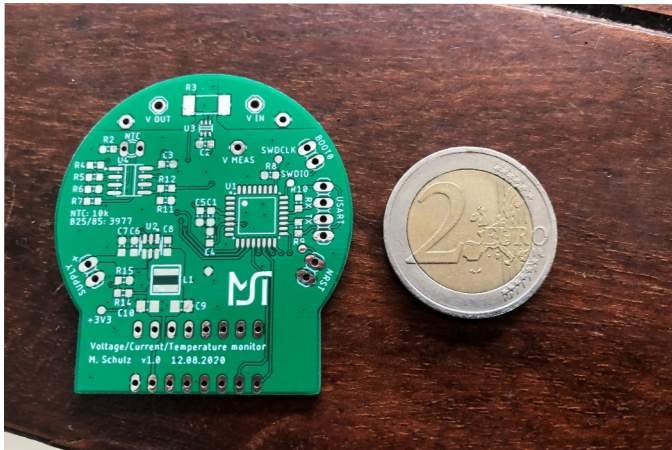
No i przy okazji pracy na uczelni czasami pojawiały się takie sytuacje, że zamiast szukać gotowych urządzeń lepiej było zaprojektować własne, to zajmowałem się tym. Bo rzeczy, za pomocą których można nauczyć się czegoś nowego, albo



Projekt rozwijany w ramach firmy – miernik częstotliwości na bazie układu FPGA. Ta płytki latała z Michałem ostatnim razem

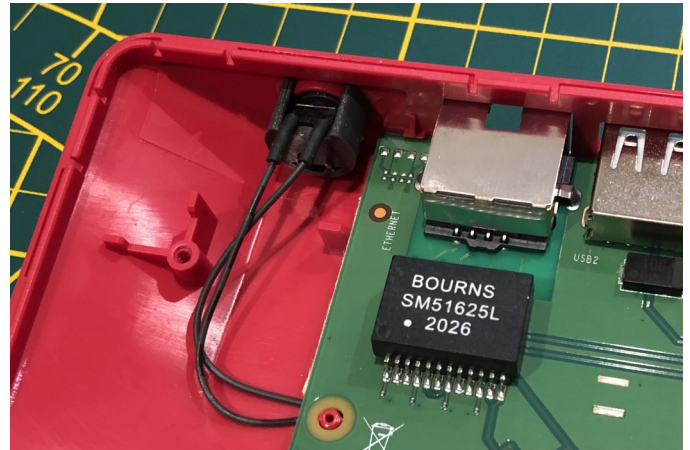
spróbować czegoś nowego, są dla mnie zawsze ciekawostkami albo wyzwaniem, które warto jest jakoś podejść od jednej albo drugiej strony.

To jest ciekawy wątek, bo elektronika w ogóle jest ciekawa i jest tańszym hobby jak Amiga. Wystarczy zobaczyć na cenę Pi Zero na przykład. Jak oceniasz pozycję AROS-a i jak widzisz jego przyszłość?



Jeden z ostatnich projektów – miernik prądu/napięcia/temperatury na układzie STM32

Ogólnie to jest tak jak już wcześniej wspomniałem w tym moim czarnowidztwie, negatywnym spojrzeniu na świat; chyba już dawno z całym światem przegraliśmy i nie ma z czym konkurować. W przypadku amigowych systemów to jest tak: AROS jest na otwartej licencji i jest kod źródłowy dostępny dla każdego, kto tylko chce. W przypadku dwóch pozostałych amigowych systemów one się w tym momencie rozwijają lepiej i szybciej niż AROS, ale mają taką wadę, że mają zamknięte licencje i kod źródłowy nie jest dla nikogo dostępny. Nie wiem czy to się zmieni w przyszłości, ale wyobraźmy sobie taką sytuację, że w Hyperionie połowa albo 3/4 programistów odchodzi, bo mają inne plany życiowe, bo odechciało im się, bo cokolwiek. I co wtedy stałoby się z systemem? Żeby go tak otworzyć należałoby zdobyć kontakt ze wszystkimi, którzy go współtworzyli i otrzymać od wszystkich pozwolenie na taki krok. To jest dosyć trudne, zmiana licencji w takich projektach jest zawsze skomplikowana, bo bez zgody wszystkich twórców nie jesteś w stanie tego upublicznić. Nawet jeżeli oni wszyscy pracowali dla Hyperionu nie jest to takie łatwe. W przypadku MorphOS-a jest tak samo. Tam jest dosyć prężna drużyna, następują tam pewne zmiany wewnątrz, ale jest dosyć stała. Też jest pytanie: co się stanie z nimi w przyszłości? W tym momencie AROS jest troszeczkę na przegranej pozycji, bo mamy w tym momencie kilku deweloperów na krzyż, ale z drugiej strony mamy otwartą licencję. Więc nawet jeżeli wszyscy programiści z AROS-a by zniknęli albo zawiesili działalność na rok albo dwa lata, to system w kodzie źródłowym nadal istnieje. Cały czas jest możliwość, że ktoś po to sięgnie albo ktoś z tego skorzysta. Moim marzeniem przyszłościowym byłoby, żeby te wszystkie systemy się w jakiś sposób zunifikowały, ale to jest nierealne. To jest nierealne dlatego, że każdy musiałby coś ze swojej pracy porzucić na korzyść innych, a niestety biorąc pod uwagę ego wszystkich deweloperów, którzy biorą w tym udział to jest po prostu nie do zrobienia.



Modyfikacja RaspberryPi 400 – przycisk RESET – jeden z najważniejszych w czasie niskopoziomowego programowania.

Czyli to, że AROS rozwija się na peciecie od tylu lat nie jest jakąś istotną przewagą nad MorphOS-em, który się teraz przeniesie na procesory AMD, tylko ta jego otwartość, tak?

Otwartość jest przewagą. W przypadku MorphOS-a nie wiem na ile sprawnie im to wyjdzie.

Uściślę pytanie: czy według ciebie po tym jak MorphOS przeniesie się na AMD, czy ludzie będą w ogóle chcieli jeszcze korzystać z AROS-a?

Ci ludzie, którzy używają obecnie AROS-a, otrzymaliby możliwość używania też czegoś innego. Ale ci, którzy naprawdę używają AROS-a teraz, robią to dlatego, że im on się podoba, że jest dla nich lekki i działa już na ich platformach. W przypadku MorphOS-a jego deweloperzy nie chcą tego samego błędu popełnić co w AROS-ie, dlatego mocno koncentrują się na 1-3 platformach, na które zamierzają swój system zrobić. W tym momencie jeżeli chciałbyś używać nowego MorphOS-a, to będziesz musiał swój komputer wymienić, albo dobrać sobie nowe podzespoły. A ludzie, którzy już tego AROS-a używają obecnie, niekoniecznie będą chcieli to zrobić. Oni (jeżeli naprawdę AROS-a używali) mają już coś gotowego, coś co działa. Czy potrzebują teraz zmiany? Nie jestem pewien. Tym bardziej, że większość używa 32-bitowego AROS-a, bo w przypadku 64-bitowego nie ma żadnych oficjalnej dystrybucji od nikogo.

Programy na 64 bit trzeba by było kompilować od nowa?

Tak, i to jest jeszcze cała masa pracy. A w przypadku MorphOS-a to jest jeszcze tak, że oni pracują już nad wersją na intela, ale to jest długa droga, to jest zawsze długa droga. To jest zupełnie nowa architektura, cała masa zmian: zmiana Endiana, zmiana procesora, to wszystko jest bardzo skomplikowane. To nie jest

tak, że jak 'bigfot' zaczął nad tym pracować, to za tydzień albo dwa będzie już wszystko gotowe.

A myślisz że kiedy by to wyszło? MorphOS w jakiejś publicznej wersji, niech będzie beta, myślisz że za 2 lata możemy się spodziewać czegoś takiego?

Myślę, że tak. Myślę, że dwa lata powinno wystarczyć, tym bardziej że jeżeli się koncentrują wyłącznie na jednej albo dwóch platformach.

Tak z ciekawości, czy ty w ogóle współpracujesz z drużynami OS 4 i MorphOS-a?

W tym momencie nie istnieje taka potrzeba. Jestem otwarty na współpracę. Jeżeli ktoś coś ode mnie potrzebuje, albo chce mnie o coś zapytać, albo poprosić żebym w czymś pomógł – to jak najbardziej to robię. Z drużyną OS 4 miałem troszeczkę trudności w przeszłości, z pewnymi osobami, które były niejednoznaczne albo nieprzejrzyste. Taki chociażby Jörg Strohmayer, który robił system SFS/2 na AmigaOS. Wielokrotnie przez mejla ze mną się komunikował. Mówił mi w detalach, w mejlu, jakie zmiany w systemie SFS/2 wprowadził, a później publicznie na forum w którymś momencie wypowiedział się, że jeżeli otwartoźródłowe oprogramowanie w którymś momencie zacznie wspierać system SFS/2, który on tworzył dla AmigaOS, to on automatycznie rozpocznie sprawy sądowe; bo to będzie oznaczało, że ukradliśmy kod, analizowaliśmy coś, czego nam nie wolno było, itd. To są ludzie, którzy w tym momencie nie są ze mną szczerzy i szczerze powiedziawszy jeżeli np. od tego Jörga słyszę, że on swojego systemu SFS nie będzie upubliczniał, bo wredni morfosowcy zaraz mu to ukradną, a z drugiej strony ze strony drużyny MorphOS-a słyszę, że ten Jörg jest taki zły, niedobry i w ogóle, to chęć do współpracy opada.

To jest stygmatyzacja. To jak osoba pracująca nad rozwojem systemu nie może robić przy innym, bo jest posądzenie że korzysta z kodów źródłowych, tak?

Tak. Dlatego też jeżeli miałbym kiedykolwiek w jakikolwiek sposób współpracować to nad rzeczami, przy których nie muszę zaglądać w rzeczy, których widzieć nie powinienem.

Czyli następnym razem, jak zgłosi się jakiś „pan X” (odpowiednik pana Jörga Strohmayera) to mu napiszesz „nie pisz do mnie rzeczy, których nie mogę mówić publicznie”, tak?

Mnie się wydaje, że jeżeli ktokolwiek by coś ode mnie potrzebował, to ludzie zdają sobie sprawę, że większość rzeczy które robię są otwartoźródłowe i raczej tej filozofii się trzymam. Nie

jestem osoba skrajną, taką która wszystko wrzuca na licencje GPL 2 albo 3, bo to jest w sumie taka wirusowa licencja, która się rozprzestrzenia na wszystko czego się dotknie. Ja używam innych licencji otwartoźródłowych, jak tylko mogę.

Intencja mojego pytania była taka, że ja się obawiam sytuacji, że ktoś może ci coś zablokować. To tak jakby jeden drugiemu powiedział że pisze książkę na jakiś temat i przez to że mu już zgłosił że będzie pisał taką książkę – już drugi nie może tego zrobić, bo by mu „wszedł na jego teren”. Tak można zablokować czyjeś działanie – ktoś ci napisze, że będzie robił to i to, no i ty już tego nie możesz dotknąć, bo on ci się zwierzył.

Taka sytuacja mogłaby się zdarzyć, jeżeli ktoś podesłał by mi coś z prośbą o przejrzenie, o poprawienie, o skomentowanie itd., a potem miałyby się okazać, że to jest jednak coś co nie powinno być upublicznione; no to w tym momencie sytuacja robi się skomplikowana.

I dlatego każdy woli robić sam?

Wydaje mi się, że większość osób tworzących dla amigowych systemów jest na tyle dumna, że raczej unikają szukania pomocy. Raczej jest tak jak na początku mówiłeś, że większość ludzi kisi wszystko dla siebie i albo projekty zostają zapomniane, albo ewentualnie kilka naraz się upublicznia i każdy ma swoje zalety, ale jednocześnie całą masę wad. I żaden z nich nie jest taki, jaki mógłby być, gdyby ludzie współpracowali.

Mam jeszcze pytanie, które niekoniecznie może ci się spodobać, ale dla mnie to zawsze była dziwność. Dla mnie AROS jako wirtualny system to był etap przejściowy. Czy używanie w wirtualnej maszynie uważasz za konieczność, czy też równoprawną wersję i natywny sprzęt jest zbędny?

To jest tak, że jeżeli ktoś chce na poważnie systemu używać do czegoś więcej jak to słynne amigowe przestawianie ikonki no to oczywiście wirtualna maszyna nie ma sensu. Bo szczerze powiedziawszy – po co?

No, bo dla mnie to jest dziwność, jeżeli system technicznie lepszy jest (np. Windows 10) i w nim używasz AROS-a, to taka „królicza nora”; wskakiwać tam – po co? Dla mnie to jest dziwne.

No to jest w tym momencie zabawa z sentymentu, dokładnie taka sama jak uruchamianie WinUAE pod Windowsem tylko po to, żeby w tym sobie otworzyć Final Writera i napisać list cioci. W tym momencie to jest sentyment, to jest troszeczkę

takie poruszenie własnych wspomnień i w sumie nic więcej. Bo jednocześnie można otworzyć, nawet jeżeli nie ma się Microsoft Offica, można otworzyć Libre Office albo Wordpada na takim samym Windowsie i zrobić to samo dużo szybciej, lepiej, wygodniej. W przypadku AROS-a jest tak, że maszyna wirtualna bardzo pomaga w deweloperce, bo pracujesz na jednym komputerze i na tym samym komputerze jesteś w stanie bardzo szybko uruchomić wirtualny komputer do przeprowadzenia testów. Przy czym obecne wirtualne maszyny, np. VMware, bardzo wiernie odtwarzają zachowanie komputerów; na tyle wiernie, że wiele rzeczy, które odchodzą od specyfikacji i działały tylko przypadkiem w AROS-ie, można zweryfikować na takiej maszynie. Okazuje się np. że coś nie działało tak jak powinno – robiąc to zgodnie z prawdziwą szkołą, zgodnie z dokumentacją, zaczyna wszystko działać poprawnie. Tak że to jest bardzo doskonałe narzędzie do testów, ale nie wydaje mi się żeby to było dobre narzędzie do stałego używania. To jest coś, co przydaje się mi, to jest coś co przydaje się innym osobom, ale jakoś nie widziałbym siebie uruchamiającego wirtualną maszynę i pracującego na jakimś systemie na tym.

Czy według ciebie powinien się AROS rozwijać zgodnie z ideą pierwotną na wielu platformach, czy też dobrze byłoby mieć jedną platformę docelową? Może czas jest się określić na jakieś, np. AMD i Raspberry i koniec? Czy w ogóle ktoś rozwija inne wersje, np dla Motoroli?

Nick Andrews rozwija przede wszystkim platformę 64-bitowa na Intelu i na tym się skupia. Wersja 32 bitowa stoi praktycznie w miejscu. Pojawiają się zmiany, które 'Deadwood' wprowadza, do wersji z ABI v0, o tym jeszcze nie rozmawialiśmy, ale to już jest historia, i z tych zmian korzystają osoby które tworzą dystrybucje. Czy AROS powinien się na inne platformy jeszcze rozwijać? Prawda jest taka, że za każdym razem jak się rozwija na nową platformę to było to albo podyktowane tym, jak było to w przypadku Efiki albo Samantha że zgłasza się do nas producent który mówi „chcemy żeby na tym działał AROS” i wtedy na taką platformę AROS powstawał; albo dlatego, że ktoś miał taki komputer albo taką architekturę i po prostu stwierdzał, że to jest świetna zabawa, żeby spróbować. I mi się wydaje, że tak powinno być cały czas. Fajnie byłoby się określić, ale w przypadku AROS-a nie mamy żadnych struktur decyzyjnych. To jest to, co nam cała masa ludzi zarzucała, że AROS sam z siebie jako system nie ma konkretnego celu. Nie ma osoby która mówi „okej, naszym celem w wydaniu XY jest poprawienie tego, dopisanie tego itd.”. Tak jest w przypadku MorphOS-a, tak jest w przypadku OS 4, w przypadku AROS-a to jest powiedzmy zrzeczenie ludzi, z których każdy ma swój jakiś własny cel i każdy z tych celi pcha w jakiś sposób AROS-a do przodu.

Czyli nie ma lidera projektu?

Nie ma lidera projektu. Lidera projektu mieliśmy dawno temu, to była ta sama osoba, która cały projekt założyła – Aaron Digulla, ale on przestał być aktywny z 10-12 lat temu. Do tej pory czasami jeszcze się zgłasza, ale to są zgłoszenia raz na rok, raz na dwa lata; takie, że ktoś go poprosił o informacje, albo ktoś się do niego zgłosił i prosiłby żeby ktoś z drużyny jeszcze do niego napisał. Więcej tak naprawdę nie mamy z nim kontaktu. Więc – tak, AROS nie ma lidera i nie ma struktur zarządzających tym projektem. Wielu osobom w historii AROS-a się to bardzo podobało, ale jak dla mnie brak pionu decyzyjnego albo brak lidera w systemie jest straszną wadą, bo dzięki temu AROS nie rozwija się w takim tempie jakim mógł, miał szansę się rozwijać, albo w jakim mógłby się nadal rozwijać. I tego brakuje, tego brakowało już od dawna.

To są pytania, które miałem przygotowane. Czy chciałbyś coś rozwinąć jeszcze, co tu nie padło?

A o co chciałbyś ty zapytać?

Taka rzecz, co najbardziej interesowałaby osoby ze środowiska amigowców, to jest taka mniej więcej: „co będziesz kończył i kiedy?”. Bo masz kilka rzeczy rozpafranych, kiedy należy się spodziewać np. ukończonego Emu, karty na PCI Express o której wspominałeś itd.?

Emu68 jest w tym momencie na takim etapie, że niedługo będą budowane dystrybucje, przynajmniej samego emulatora. Nad AROS-em pracę zacząłem w grudniu. Jestem chaotyczny i niestabilny jeżeli chodzi o jakieś terminy. W miarę możliwości staram się teraz jak najszybciej popchnąć AROS-a działającego właśnie pod Emu68. Jeżeli chodzi o płytkę PCI Express – brakuje w niej fragmentu zasilania i wyprowadzenia całej masy portów na złącze, którym można by było bawić się dalej. Więc ona jest dosyć mocno zaawansowana, kiedy by to mogło powstać nie jestem w stanie powiedzieć.

Nie o to chodzi żeby cię naciskać, tylko mniej więcej nakreślić. Bo dużo rzeczy robisz, dużo czasu ci to zajmuje i owoce żeby zbierać... żeby to nie lądowało później gdzieś w kącie, rzucasz-nowa zabawka, rzucasz-nowa zabawka... o to mi chodzi.

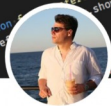
To jest troszeczkę moja wada, że...

..nudzisz się swoimi projektami?

Tak, szczerze powiedziawszy tak. To jest mniej więcej tak, że ja potrzebuję często zmian. Jeżeli zajmuje się jednym projektem i on zaczyna mnie nużyć, to po prostu muszę to zmienić. Muszę przeskoczyć na coś innego, żeby czymś nowym głowę zająć, bo inaczej jak zacznę się za bardzo nudzić, zaczyna mi spadać efektywność i w którymś momencie po prostu projekty stają w miejscu i nie toczą się dalej.

Wywiad zakończył się w tym miejscu.

Tematy techniczne (typu ABIv0) jak i postępy w projektach być może uda się przedstawić w kolejnym numerze.



Michal Schulz
is creating embedded software, desktop software, electronic designs

Patreon:

www.patreon.com/michal_schulz

GitHub:

github.com/michalsc

REKLAMA



„AmigaOS 4 na weekend”

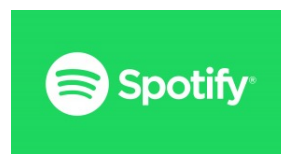
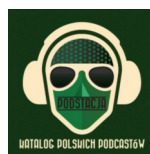
ISBN 978-83-955894-1-6

Współczesny podręcznik dla wchodzących w świat AmigaOS 4. Wersja drukiem do nabycia tylko w:
bitronic.pl



Nasz podcast odsłuchasz z poziomu strony amiga.org.pl (także jako MP3 do pobrania).

Polecamy „Podstację – katalog polskich podcastów”, ale znajdziesz nas także w iTunes i Spotify.

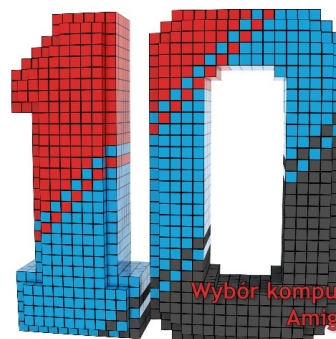




(10) 01/2021

AMIGA NG

Czasopismo użytkowników systemów AmigaOS 4, MorphOS i AROS



Wybór komputera dla
AmigaOS 4.1

Wayfarer

Wywiad z Michałem
Schulzem

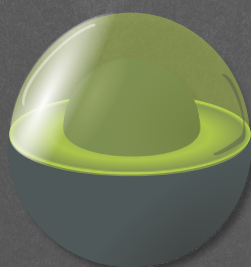
Kronika • Monitor WQHD i AmigaOS 4 • MorphOS 3.14 i 3.15 • Update 2 dla AmigaOS 4.1 FE • Iris • Vectorlink (szkołka) • Web Radio Screenbar • Strefa emulacji cz.3 - FPSE • F1 Spirit • Mini Metal Slug • The Widow • GTD • Magazyn Amiga NG

Kronika • iMac G5, czyli nowy G5 na d...
Dual G5 2.0 GHz) • Anaglyph 3D • My Comm...
Super Turr • Froggato & Friends • Multi Racer • eDuk...
Krzysztofem Radzikowskim

Kronika • Wymiana pasty na procesorze G4 • Morph...
Itrorwie 2.5 • NetSurf dla AmigaOS 4 • Vim • Morph...
Linux Hosted (Hosbridge) • Power Manga • DOSBox • L...
Nowości • Wymiana dysku • Wymiana pamięci • Wymiana...
Converter • Krowy kinomanak • Wymiana...
• Shogo • Gry dalej pod SCUMM • Hydra Loc...
oczyna arcosowa • BombajTV • Zegar Workbench...
Nowości • Tower 57 • Wymiana pamięci w PowerBooku G4 • WinUAE • MorphOS •
Legend of Zelda: New's Quest • Movie w naturze • Tworzymy ikonę dwustronową •
Gadzet 441 • Hurricane • konfiguracja Joypada



Obserwuj nas na Facebooku
facebook.com/MagazynAmigaNG



Zajrzyj na powiązane strony

wolne od toksyn - tworzymy nową społeczność Amigi NG w Polsce

amiga.org.pl

Wszystkie „smaki” amigowania

portal

amigaone.wordpress.com

AmigaOne i AmigaOS 4

blog/strona

morphos.pl

MorphOS

blog informacyjny i forum

